

# OYUN

# 2003'ün

# EN İYİ

# OYUNLARI

50 sayfa boyunca en iyi oyunların incelemeleri ve kaçırmamanız gereken oyunların ön bakışları

## İNCELEMELER

Enter The Matrix, Colin McRae Rally 3.0, Rise Of Nations, Metal Gear Solid 2, ISS 3, GTA 3 Vice City ve dahası

## ÖN BAKIŞLAR

Half Life 2, Doom 3, Black&White 2, Deus Ex 2, Commandos 3 ve dahası

## 4 TAM SÜRÜM OYUN!

Wolfenstein: Enemy Territory  
America's Army 1.70  
Grand Theft Auto  
Fish Fillets

## SÜPER OYUN PC'Sİ

Half Life 2 ve Doom 3'ü parmağının ucunda oynatacak bir oyun bilgisayarına sahip olmanızı sağlayacak parçalar

## İNTERNETTE OYUN KEYFİ

## ONLINE OYUNLAR

Star Wars Galaxies, World of Warcraft, Matrix Online ve en sevilen Online oyunlar hakkında bilmek istediğiniz herşey

SAMSUNG

DigitAll *eğlence*

17" MagicBright™



1920 x 1440 @ 64 Hz  
max. çözünürlük



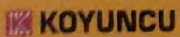
SyncMaster™

SAMSUNG 757MB MONİTÖR. MagicBright™ özelliği sayesinde televizyon görüntü kalitesi ve 500cd parlaklığı ile pırıl pırıl bir netlik. Oyun oynamayı sevenler için mükemmel bir oyun arkadaşı olacak. Samsung'un üstün teknolojisi ve geniş ürün yelpazesi ile monitöre bakışınız değişecek.

SAMSUNG DIGITall  
everyone's invited™  
www.samsung.com



KONT BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ VE DİŞ TİC. A.Ş. Tavukçuyolu Cad. Altay Sok. No:7 Y. Dudullu - İstanbul (216) 499 62 99 (pbx) www.kont.com.tr



KOYUNCU ELEKTRONİK DİĞİ İŞLEM SİSTEMLERİ SAN. VE TİC. A.Ş. Bulgurlu Mh. Alemdağ Cad. No:48/3 81180 Çamlıca - İstanbul (216) 522 99 00 www.koyuncu.com.tr

## KÜNYE

**Yayın Koordinatörü (Sorumlu Yazı İşleri Müdürü):**  
Gökhun Sunqurtekin, sgokhun@chip.com.tr

**Genel Yayın Yönetmeni:** Ufuk Yamankılıçoğlu  
uyama@chip.com.tr

**Yazı İşleri Şefi:** Mahmut Karslıoğlu  
mkars@chip.com.tr

**Editöryal Yönetmen:** Sinan Akkol  
sakkol@level.com.tr

**Özel Sayı Editörleri:**  
Ali Günçör, gali@level.com.tr

Burak Akmenek, burak@level.com.tr

Fırat Akyıldız, firat@level.com.tr

M. Berker Günçör, gberker@level.com.tr

Serhat Bekdemir, serhat@level.com.tr

Tuğbek Ölek, tuğbek@level.com.tr

CD: Kerem Meydan, korcan@chip.com.tr

**Görsel Tasarım Ekibi:**

Didem İnceşahir, didem@level.com.tr

Oğuz Taşdan, oguzt@winnetmag.com.tr

**Genel Müdür:** Hermann W. Paul

**Genel Müdür Yardımcısı:** Beste Özerdem

**Finans Müdürü:** Aylin Aldemir

## VOGEL MEDYA YAYINCILIK REKLAM GRUBU

**Satış Müdürü:** Gülcan Bayraktar  
gulcanb@vogel.com.tr

**Pazarlama Müdürü:** Güler Okumuş  
oguler@vogel.com.tr

**Reklam Müdürü:** Yeliz Köyün  
kyeliz@vogel.com.tr

**VOGEL Medya Yayıncılık A.Ş. Adına Sahibi:**  
Gökhun Sunqurtekin

**Renk Ayrımı-Film Çıkışı ve Baskı**

**ASIR Matbaacılık Ltd. Şti.**

Demirbaş Sokak, No:4 Oto Sanayi

4. Levent - İstanbul Tel:(212) 283 84 38

**Dağıtım:** BİRYAY A.Ş.

**VOGEL Yayıncılık LTD. ŞTİ.:**

Mevlüt Pehlivan Cad. Vefa Bayırı Sok. Gayrettepe İş

Merkezi No: 6 Blok: B 34349 Gayrettepe - İstanbul

Telefon: (212) 217 93 71 (pbx), Faks: (212) 217 95 32



## Oyunların dünyasına hoş geldiniz

Girişimci bir gencin yatak odasında oyun programladığı günler çok gerilerde kaldı. Artık dünya çapında bir oyun yapmak milyonlarca dolar ve onlarca kişilik bir ekip gerektiriyor.

Oyun yapımının tamamen endüstrileştiği bu zamanda, oyuncuların da işi artık çok daha zor. İyi bir oyun sistemi kurmak için hangi parçaları seçmek gerek, bu parçaların hangi sürücülerini en stabil performansı sağlıyor gibi donanımsal soruların yanı sıra, piyasaya çıkan oyunları takip etmek de giderek zorlaşıyor. İş ve okul hayatının yanında bir de günü gününe piyasaya çıkan her oyunu takip etmek, hele ki bu oyunlar arasından hangilerinin oynanmaya değer olduğunu bilmek neredeyse imkansız.

Bu yüzden Chip Oyun Özel Sayısı'nı hazırladık sizler için. Yıl boyunca faydalanacağınız, yalnızca oyunlar ve oyuncular üzerine bir kaynak eser. Piyasaya çıkmış ve çıkacak olan en iyi oyunların tanıtımları, giderek internet ortamına yönelen oyuncular arasında yerinizi kaybetmemeniz için bir online oyun rehberi. Aynı zamanda, yeni jenerasyon oyunları parmağının ucunda oynatacak bir oyun bilgisayarının adım adım nasıl oluşturulacağını öğretecek ve Türkiye'de "profesyonel oyunculuğun" ne durumda olduğunu anlatacak bir yardımcı.

CD'lerimizde ise, 4 tane tam sürüm oyun bulacaksınız. Wolfenstein: Enemy Territory, Grand Theft Auto ve America's Army gibi mükemmel oyunların yanı sıra, ondan fazla popüler oyun için yüzlerce eklenti de bu CD'lerde sizleri bekliyor.

Oyunlarla iç içe yaşıyorsanız, bu özel sayımızda sizi memnun edecek birçok şey olduğunu göreceksiniz. Eğer bilgisayarların bu eğlenceli yüzü ile daha yeni tanıştıysanız ise, Chip Oyun Özel sizi bambaşka bir dünyaya taşıyacak.

İyi oyunlar.

**Chip Oyun Özel Sayısı Ekibi**

**EDİTÖRDEN** .....3

**İÇİNDEKİLER** .....4

## ÖN BAKISLAR

Black & White 2	16
Broken Sword 3	26
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	10
Commandos 3: Destination Berlin	12
Counter Strike: Condition Zero	21
Deus Ex: Invisible War	28
Doom 3	22
Full Throttle: Hell on Wheels	27
Greyhawk: Temple of Elemental Evil	14
Half Life 2	6
Lionheart: Legacy of the Crusader	8
Rome Total War	30
The Sims 2	20
Thief 3	24
Tron 2.0	18

**ABANDONWARE** .....32

## İNCELEMELER

Anno 1503	38
Championship Manager 4	46
Colin McRae Rally 3.0	57
Combat Flight Simulator 3	40
Command & Conquer: Generals	54
Enter The Matrix	56
Freelancer	42
GTA Vice City	60
International Superstar Soccer 3	50
Metal Gear Solid 2 Substance	48
Post Mortem	49
Rainbow Six Raven Shield	62
Rayman 3	47
Rise of Nations	44
Splinter Cell	58
Tomb Raider: Angel of Darkness	52

**ONLINE OYUNLAR** .....64

**SÜPER OYUN BİLGİSAYARI** .....80

**PROFESYONEL OYUNCULUK** .....86

**CD İÇERİĞİ** .....90

## 6 önbakışlar



## 38 incelemeler





# EXCALIBUR



The fastest graphics chip in the world

Cinematic Enabled APIs

128/256MB DDR/  
DDR-II memory

680MHz Memory Speed  
380MHz Graphics Engine Clock

Dual Integrated 10-bit per  
channel 400MHZ DACs

AGP 8X

Complete Microsoft  
DirectX 9.0 and OpenGL 2.0

256-bit DDR memory interface

TV out-DVI-VGA

8-pixel pipeline architecture,  
3.6 billion pixel/sec.

CATALYST™ Industry-leading software suite

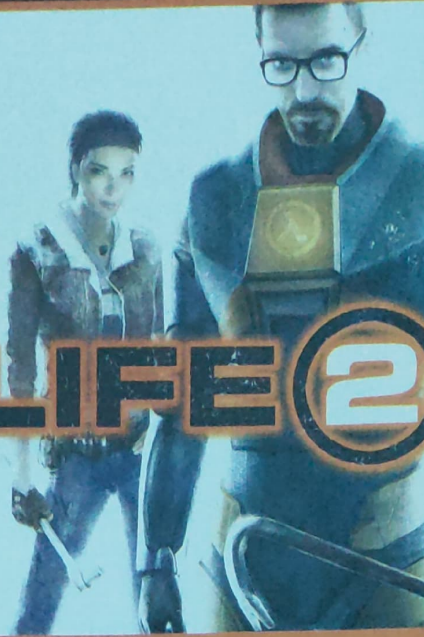


HIS Excalibur Türkiye Distribütörü  
**TELLIOĞLU BİLGİSAYAR SİSTEMLERİ LTD. ŞTİ.**  
Esentepe Cad. Bildirgin Sok. Tellioglu Apt. No:7/1  
80300 Mecidiyeköy-İSTANBUL  
Tel: (212) 213 34 40 Faks:(212) 211 47 64  
www.tellioglu.com.tr tellcom@tellioglu.com.tr

*Half-Life'ı öldüren yine...*

# HALF-LIFE 2

*Sessiz geçen beş yılın ardından FPS'lerde bir çağın değişimine tanık olacaksınız.*



**F**PS'leri hayal edilenin ötesine taşıyan Half Life, Mod topluluğunun bu kadar büyümesinin sebebi Half Life, üzerinden geçen 5 yılın ardından hala aynı zevkle oynanan Half Life. Üretici firma bütün bunların üzerine hemen ardından bir devam oyunu çıkartıp piyasadan parsayı toplamak dururken, eldeki parayı da limitleri yıkmaya harcamış. Sonuç iyi anlamda korkunç.

Devrim yaratacak oyunlar geliyor. İlklerinin kendilerine açtığı yollarda ve imkanlarda. Doom gibi yeni teknolojileri sırtlayan, Deus Ex gibi FPS'yi System Shock'un tecrübeleri sayesinde RPG ile mükemmel harmanlayan. Half Life 2, ilki gibi beklenmedik bir şekilde ortaya çıkıp etrafı fırtına gibi sildi süpürdü. Aslında ilkinin hemen ardından bekleniyordu fakat sessiz geçen 5 yılda artık ikincisinin yapılmayacağı düşünülürken E3 fuarında görüldü.

Fuarda Half Life 2'nin yaklaşık yarım saat civarında süren oyun içi görüntüleri gösterildiğinde kimse gözlerine inanamıyordu. Tecrübeli oyuncular, editörler ve oyun yapımcılarının şaşkın sesleri arasında izlenen bu görüntülerin eşine benzerine hiçbir yerde rastlanmamıştı. Valve, Half Life 2 ile yine devrim yaratmıştı.

## GORDON FREEMAN

İlk oyundaki kahramanımız kazanması imkansız bir savaşın ortasına düşmektense siyahlar içerisindeki adamlara katılmış. Böylece yine Gordon Freeman olarak yola düşüyoruz. Bu sefer bir yer altı kompleksinde değil dev bir şehirde, henüz adı City 17 olarak geçen tahminen doğu Avrupa'da yer alan bir yerdeyiz. Senaryo sürprizlerle dolu olduğundan pek çok yerde bilgi vermeyip olayları esrarlı bırakmayı yeğliyorlar.

Gösterilen görüntülerde önce ilk oyundaki Man in Black görünüyor, sonra da yeni yüzü. Bütün karakterlerin yüzü inanılmaz derecede gerçekçi gözüküyor. Gözleri sizi takip ediyor, yüz ifadeleri duruma uygun hal alıyor. Karakterlerin tepkileri ve yüz ifadeleri bulunduğunuz duruma ve kişiliklerine göre değişiyor. İnanın bu size hiç yaşamadığınız bir "orada olma" hissi yaşatacak.

Half Life'ta bizi şaşkınlığa uğratan önceden hazırlanmış sahneler vardı. Ara video girmiyordu ama mesela içine girdiğimiz bir tünele kapaktaki asker bir çanta patlayıcı atıp kapağı kapıyordu. Çatıdan iplerle aşağı inen komandolar üzerimize kurşun yağdırıyordu. Asansörler bozuluyor, düşüyor ve böyle sayısız olay ile gerçekten bir aksi-

yon-bilimkurgu filmini yaşıyorduk. Half Life 2'de böyle önceden hazırlanmış yerler yok. Artık yapay zeka bunları kendi yaratıyor. Duruma göre her seferinde, başınıza daha önce hiç gelmeyen bir şeyler gelebilir. Hiçbir şeye güvenemezsiniz, yani artık "hah, orada şu oluyor" deyip oyunu yüklemeniz yardımcı olmuyor. En iyisi örnek ile açıklamak. Oyunda, şehirde dev bir yaratık etrafı dağıtırken bir zirhli araç gelir ve içinden fırlayan askerler otomatik silahlarla ateş açarlar. Yaratık askerlerin ikisini korkunç bir hızla parçalarlarken üçüncüsü kendini güç bela araçtan içeri atar. Bunu gören yaratık aracı koklar ve kafasıyla itekleye itekleye uçurumdan aşağı yuvarlar. Burada aracın yarattığı görüp gelmesi, yarattığın askerleri öldürmesi, üçüncünün sağ kalıp kaçabilmesi ve 0 yarattığın aracı koklayıp atması... hepsi yapay zekaların etkileşiminin bir sonucu ve oyunu yüklediğinizde olaylar tamamen farklı bir şekilde gelişebiliyor. Bu da demektir ki Half Life 2 defalarca ve defalarca oynatabileceğiniz, yine de mutlaka keşfedilmemiş bir yerleri kalan bir oyun olacak.

## YERÇEKİMİ

Oyunda motoru kullanılıyor. Her cisim kendine has materyal özellikleri taşıyıp buna uygun hasar gördüğü, ses çıkardığı, battığı veya yüzdüğü gibi, ağırlık merkezine ve ortamın koşullarına göre de hareket ediyor. Oyunda belki de en ilginç silahlardan biri yer çekimi silahı. Bununla, mesela bir sinema salonunun tabelasındaki harfleri uzaktan sökmek üzerine gelen yaratığa fırlatmak mümkün. Benzin varilleri, elektrik direkleri, taşlar. Fakat attığınız cisimler uyguladığınız güce, yöne, açığa ve sürüyle detaya göre gerçekte nereye gidecekse oraya gidiyor. Fizik motorunun tek güzelliği bir şeyleri atıp tutabilmek değil fakat oyun boyunca kafasını kullananlar çok rahat edecekler. Ce-

## DETAYLAR

**ÇIKIŞ TARİHİ:** 30 Eylül 2003

**TÜR:** FPS

**YAPIM:** Valve

**DAĞITIM:** VU Games

## Neden Heyecanlanalım

- Çağ atlayan Grafikler, yapay zeka, fizik sistemi.
- Sayısız kez oynananıp yeni şeyler keşfedebileceğiniz bir oyun.
- Takipçisi olarak çıkacak sayısız mod.

setler, eşyalar, araçlar ve daha fazlası, alışık olmadığımız, sizi şaşırtacak detayda.

Bir de bunu yapay zeka ve aşmış grafikler ile birlikte düşünün. Mesela şöyle bir manzara çıkabiliyor. Yere çömelip de dikine duran bir pervaneyi çalıştırdığınızda pek zeki olmayan bazı yaratıklar sizi takip etmeye çalışabiliyorlar. Böyle olunca da gelip sırayla pervane tarafından biçiliyorlar, siz de kurtulması neredeyse imkansız bir sürü aptal yaratık yığınından kurtulmuş oluyorsunuz. Tabii bu kesinlikle zeki yaratıklara ve insan düşmanlara sökmüyor. Onları pusuya düşürmelisiniz.

### ARTIK DOSTLAR VAR!

Değişimler bitmiyor. Şehirde geçen savaşlarda dostlarımız var. Hayatta kalmak için işbirliği yapmak zorundayız ve sizin dışınızda kafası çalışan elemanlar da çözümler üretiyorlar. Tutup da bir profesörün yanında bilgisayarlara devirirseniz dönüp kızıyor, siz de dumur oluyorsunuz. İlk oyundakinin aksine dostlarınız çok da işe yarıyorlar ve zeki olanları oldukça uzun yaşıyor. Çünkü kaçıyor ve duruma göre yardım istiyor, grup halinde iseler taktik uyguluyorlar. Her oynayıpta farklı durumları değerlendirebiliyorlar.

Eh, bunu da söylemeden geçemeyeceğim. İlk oyundaki yaratık sürüleri sadece öncü birlikler idi. Artık yaratıklar işgal için ağır toplarını getiriyorlar. Mesela her görenin dehşete düştüğü Strider'lar sizi o sivri bacaklarını kazık gibi kullanarak tek hamlede deşebiliyor. Yarı mekanik uçak yaratıklar araca atlayıp gazladığınızda takip edip saldırıyor, öldürmeyi başardığınızda gerçek bir uçak nasıl düşerse öyle etrafa yıkım getiriyorlar. Bütün bunları birleştirdikleri ana oyun motoru Source şimdiden pek çok yeni oyunun yapımında kullanılmaya başlandı. Yani yine sadece mükemmel bir oyun yapmakla kalmadılar, aynı zamanda bilgisayar oyunlarında büyük bir atılım yapmış

oldular. Yakında eşsiz benzersiz bir oyun şöleni evdeki bilgisayarlarımızı şenlendiriyor olacak. Neyse ki oyun sonbaharın serinliğinde gelecek ve bütün kişimiz bizl oyalayacak. Tekrar tekrar raftan alınıp oynanacak, kendi yetmiyormuş gibi sürüyle mod ile desteklenecek bir oyun olacak.



**Yaratıklar yetmiyormuş gibi oyun boyunca özel birlikler kabusunuz olacak.**



**"Combine" askerleri City 17'yi kontrol altına alıyor.**



**Sizi lağıma kadar takip eden düşmanın sonu çok kötü oluyor.**



**Bu metalik "kale" yavaş yavaş büyüyerek City 17'yi yiyor.**



CHIP ÖZEL 7



Sihir ortaçağ atmosferine mükemmel bir şekilde yedirilmiş.



## DETAYLAR

**ÇIKIŞ TARİHİ:** 2003'ün 2. çeyreği

**TÜR:** RPG

**YAPIM:** Reflexive Entertainment, Black Isle

**DAĞITIM:** Interplay

## Neden Heyecanlanalım

- Orijinal konusu ile bilgisayar RPG'lerinde bir yenilik, farklı bir tecrübe.
- Doyurucu oyun süresi, çeşitlilik ve keşfedilecek şeylerin çokluğu.
- Fallout' ta çok tutulan SPECIAL oyun sistemi.
- Black Isle desteği.

8 CHIP ÖZEL

*Gerçeklik büküldüğünde...*

# LIONHEART: LEGACY OF THE CRUSADER

*Fallout'u klasik yapan S.P.E.C.I.A.L bu oyunu çok özel yapıyor.*

**S**avaş zaten çılgınlıktır ve bu çılgınlık içerisinde Salahaddin ve Richard çarpışırken gerçeklik sadece bir anlığına bükülür. Bu bir anlık bükülme çok büyük değişimlerin başlangıcı olur. Akıllarını başlarına toplayan iki lider, dünyaya akan sihirli güçler ve yaratıklara karşı beraber çarpışır. Geçit kapanır ve emanetler dünyanın iki farklı ucunda gelecek yüzyıllar için korunur.

Fakat bir kez bozulan artık asla eskisi gibi olamaz. Ortaçağın karanlığında korkuyu ve engizisyonun karanlık gücünü besleyen sihir gerçek olur. Korkuların gerçekliği onları kullananlara daha da fazla güç verir. Öyle ki, dünya bir daha orta çağdan çıkamaz. Sihir ve sihrin yaratıkları korkan basit insanın beslediği engizisyon çarklarına karşıdır. Ejderhalar ve şövalyeler, bir zamanlar masal denilen her şey ve daha da fazlası, artık gözlerinizi kapatamayacağınız kadar berrak bir gerçekliktir.

İşte, Lionheart'ı en başta biz RPG sevenlerin böyle heyecanla beklemesine sebep olan şey, bu ilginç ve sıra dışı konusu. Biz Aslan Yürekli Richard'ın 400 yıl sonraki bir akrabası ola-

rak, dünya üzerinde gelecek olan yeni büyük değişimdeki rolümüze hazırlanıyoruz. İngiltere büyüye yoğunlaşırken İspanya ve Avrupa'nın çoğu engizisyon kontrolündedir. Haçlı Seferleri sürüyor, ama Müslümanlara değil, büyücülere ve ejderhalara karşı.

Öyle ki tarihte İngiliz donanmasının yok ettiği İspanyol donanmasını burada Ejderhalar yok etmiş. Pek çok tarihi olayın akışı bunun gibi sürüyle değişime uğramış. İşin güzeli, büyü yüzünden insanların yaşam süreleri farklı farklı ve oyunda devrin ve 400-500 yıllık bir sürecin önemli insanlarıyla karşılaşmak, hatta onlar için bir şeyler yapmak ve onlardan yardım görmek bile mümkün. Mesela Leonardo Da Vinci, düşünsenize onun mühendislik harikalarını sihirle birleştirdiğini?

## İKİ BOYUTLU RPG

Oyunun yapımcısı Reflexive Entertainment şu ana kadar başarılı olmuş bilgisayar RPG'lerinin yolunu izliyor. Oyun, vasatın altında RPG'ler olan Star Trek: Away Team ve Harbinger'da kullanılan 2D Velocity motoru ile yapılmış. Aslında bunda oyun

motorunun bir suçu yok, kullanıldığı oyunların kötü olma sebebi özensizce hazırlanmalarıydı. Oysa Lionheart' ta arkalarında oyunun orijinal konusundan etkilenmiş, merak ve umutla bekleyen bir oyuncu kitlesi var. Ayrıca sanat ve tasarımda bu işin ustası olan Black Isle üstleniyor.

Mükemmel hazırlanmış 2D mekanlar yine nefes kesici. Karakterler ise ortama uyumu bozmadan 3D hazırlanmış. Bunun sebebi oyun boyunca bulacağımız eşyalar olsun, görünümümüzdeki değişimler ve savaş sırasındaki animasyonlar, hareketlerimiz olsun çok daha detaylı ve zengin hazırlayabilmek.

Oyunda sadece şu an 100'ün üzerinde harita var. Kaleler, zindanlar ve yaban. Dünya'nın 8 farklı yerinde geçecek. İngiltere, Avrupa, Norveç ve Arabistan çölleri! Anlaşılan Lionheart bize beklediğimize geçecek kadar uzun bir oyun süresi sunacak. Şu an özellikle atmosferin belirleyici unsuru olan renk paletleri üzerinde çalışıyorlar. Bu yüzden gördüğünüz görüntülerdeki renk tonları bitmiş haline ait değil değişmesi muhtemel hali. Gel gelelim Li-



Dünyanın 8 farklı yerinde  
100'ün üzerinde harita ile  
"Uzun" ve "Doyurucu" bir  
oyun tecrübesi vaad ediyor.

onheart'ın en önemli özelliğine, yani Fallout'u Fallout yapan oyun sistemini, S.P.E.C.I.A.L.'ı kullanıyor oluşuna. Bu aslında GURPS'u tasarlayan eleman ayrıldıktan sonra Fallout yapımcılarının sistemi biraz daha geliştirerek oluşturdukları bir oyun sistemi. Tek kelime ile mükemmel. Herhangi bir sınıf ve meslek sistemi yok. Doğuştan sahip olduğunuz ve zamanla az da olsa gelişen, ama genelde başlangıçtaki haline benzer kalan fiziksel özellikleriniz var. Yani güç, çeviklik, algı, zeka, dayanıklılık, çeviklik ve şans. Bunun yanı sıra, oyunun genelinde esas geliştirdiğiniz özelliğiniz yetenekleriniz. Silah kullanmak, tamir etmek, kilimli kapıları açmak, konuşmak gibi oyun boyunca devamlı yapacağınız hareketlerin başarı şansını belirliyorlar.

Bir de her üç seviyede bir "perk" denilen özel yetenekler kazanıyoruz. Bu sayede karakterimizi iyice kendine has hale geliyor. Sonuçta bu sistem bize olabilecek en fazla serbestliği sunuyor. Böylece her koşulda sağ kalabilen sihir ve kas dengesini iyi kurabilmiş karakterler yaratabiliyoruz. Üstelik 60. se-

viyeye kadar çıkmak mümkün! Yaratılabilecek karakter kombinasyonlarını düşünün.

### BÜYÜYÜ EKLEMEK

Orijinal sistemde büyü olmadığı için bir takım değişiklikler yapılmış. Dünyada üç tip büyü var, ilahî, düşünsel ve doğasal. Aldığımız yetenek puanlarıyla kendimizi bu alanlarda geliştirerek gittikçe daha güçlü büyüler kullanabilir hale geliyoruz. Büyüler mana denilen sihir enerjisi gerektiriyor ve ne kadar manamız olacağını karizma ve algımız belirliyor. Bu ikisi sihri geldiği kaynakları kontrol etmemizi sağlıyor. Tabii karakter özelliklerimiz yanında seçtiğimiz ırk da ne tip büyülere yatkın olduğumuzu etkiliyor. İyi ruhlar, kötü ruhlar ve doğa ruhlarının etkileyip dönüştürdüğü 3 sihirli ırk ya da insan olmak mümkün. İlahî büyü ile geri kalan bütün büyücülerini infaz eden engizasyon, bu ırklardan olanları ve sihir kullananları elinden geldiğince rahat bırakmıyor. Tabii oyunda büyüye nasıl yaklaştığınızı Arcanum'daki gibi size kalmış. Fakat senaryonun akışı açısından da unutmayın ki, siz Richard'ın soyundansınız ve ka-

nınızda sihir var, bu yüzden kaderinizi çizerken dikkatli olmalısınız. Sizin kaderinizi nasıl çizdiğiniz dünyanın kaderinin nasıl çizildiğini de etkileyecek.

Elbette bu yolculukta yanımıza katılıp bize yardım edecek olanlar da var. Yanımıza katılanlar üzerinde direkt bir kontrolümüz yok ama onlara Fallout ya da Arcanum'da olduğu gibi belli şeyler söyleyebiliyoruz. Düşmanlarımız çok da Tolkienvari değil. Orclar troller olmayacak ama sihirli ruhların değiştirdiği insanlar ve hayvanlar, özellikle de karşıt görüşlü insanlar düşmanlarımız.

Bunlar ile nasıl ilgileneceğiniz sizin özelliklerinize bağlı. Savaşlar gerçek zamanlı olacağı için çevikliğimiz bize daha fazla hareket puanı vermek yerine yapılan hareketlerin gerektirdiği süreyi azaltıyor. Bakalım gerçek zamanlı savaşlar sihirle birleşince Special sistemi ne kadar verimli olacak. Fallout Tactics'teki gerçek zamanlı savaşlarda oldukça iyiydi doğrusu.

Oyun neredeyse bitmiş durumda ve çok yakında da çıkacak. Çıktığında da biz RPG severleri bilgisayar karşısına mihlatacak.





*Siz de duyuyor musunuz?*

# CALL OF CTHULHU

*Kendinizi ne kadar hazırlarsanız hazırlayın boşuna. Korkacaksınız!*

**H**oward Phillips Lovecraft (1890-1937) garip bir adamdı. Gittikçe azalan aile serveti ve birbirine ardına gelen başarısızlıklar içerisinde geçen bir hayat. Yüzlerce şiir, yüz binden fazla mektup ve o Lovecraft'ı bugün anıyor olma sebebimiz, garipliğin ve tanımlanamayan dehşetleri içimizdeki uykularından uyandıran hikayeleri. İnsanoğlunun bilincinin altında karanlık köşelerde yatan gerçeği, cahilliğini ve bilinmeyenden korkusunu kendi anlatımıyla yüzeye çıkardı. Tanımlanamayan dehşetler ve dünyanın, uzayın ve boyutların dipsizliğinde var olan gerçek efendiler. Okyanusların dipsiz çukurlarında şehirlerinde yaşayıp zamanın gelmesini bekleyenler. Pis ve karanlık büyüler, öklid geometrisini yıkan açılarda seyahat eden varlıklar...

Call Of Cthulu bizi Lovecraft'ın karanlık dünyasına taşıyacak bir PC oyunu. Olayları kendi gözümüzden yaşadığımız, ekranda normal FPS'lerin aksine herhangi bir gösterge taşımadığı gibi, pek çok alışılmadık özellik içeren cesur bir girişim. Sadece göstergelerin yokluğu değil, oynanış olarak da başka oyunlardan alışık olmadığımız şeyler olacak. Genelde FPS'lerde yaptığımız envai çeşit silah ile sürüler dolusu yaratık ya da düşman öldürmektir. Oysa Cthulu hikayelerinde bir yaratık ile karşılaşmak kesin ölüm ya da en azından geri dönüşü olmayan bir delilik demektir.

## CHAOSIUM VE ROLEPLAY

Oyunun yapımcısı FishTank nispeten yeni bir oyun stüdyosu. Fakat elemanları hiç de tecrü-

**Delilik her yerde.**



besiz yeni yapımcılar değil. Hepsi de pek çok farklı oyunun yapımında çalışmış tecrübeli elemanlar. Zaten bir araya gelip yeni bir stüdyo kurmalarının sebebi de başka şekilde hayata geçiremeyecekleri fikirleri gerçekleştirmek. İstedikleri kadar gerçekçi bir atmosfer yaratabilmek için de haliyle grafiklere çok önem veriyorlar. NDL firmasının NetImmerse oyun motorunu kullanarak her bir karakteri ortalama 10.000 poligonla oluşacak şekilde hazırlıyorlar. Bu da yeterli kadar detaylı yaratıklar hazırlamak için onlara gerekli imkanı veriyor.

Aslında Lovecraft, hikayelerinde size duyguyu verir ve grafik bir tasvirini yapmaz. Normal koşullarda böyle bir anlatı-

mı oyunda vermek imkansız olurdu. Burada Cthulu üzerine kurulu Chaosium firmasının rol yapma oyunu çok işlerine yaramış olsa gerek. Çünkü dünyanın her yanındaki insanların Cthulu költüne katkıları sayesinde zamanla çok zengin bir birikim oluştu. Chaosium firması da bütün bu şiirleri, hikayeleri, efsaneleri, kitapları ve resimleri derleyip bir sistem haline getirmişti. İşte bu derlemeler FishTank'a tanımlanamayan dehşetleri canlandırmada çok yardımcı olmuş olmalı. Çünkü nadide ekran görüntülerinde yaratıkların bazılarını göz ucuyla seçebiliyoruz. Ve bu yaratıklar, masaüstü oyunlarda hayallerimizi zenginleştiren çizimlere oldukça benziyorlar. Grotesk özellikler çok iyi yansıtılmış görünüyor.

Ayrıca masaüstü oyunlarında da önemli bir yer tutan delilik oyunu bambaşka bir hale getiriyor. Yüksek bir uçurumun karşısına koşturup kopacak incecik bir ip köprüden geçerken aşağıya bakmak hayatınızın son hatası olabilir. Birden görüntü dönmeye, gözleriniz kararmaya başlayabilir ve aşağı düşebilirsiniz.

Düşmeyip karşıya varabilirsiniz bile belki de artık yükseklik korkunuz o hale gelecek ki

## DETAYLAR

**ÇIKIŞ TARİHİ:** 2003'ün 2. çeyreği

**TÜR:** FPS

**YAPIM:** Headfirst

**DAĞITIM:** Fish Tank

## Neden Heyecanlanalım

Kült yazar Lovecraft'ın fan tastik korku dünyaların da geçen bir FPS. Hem FPS sevenleri hem de RPG sevenleri kendine çekiyor. Delilik ve korku mükemmel kullanılıyor. Işık kapalıyken oynanamayacak türden bir oyun tecrübesi vaat ediyor.

**Kaçacaksınız.  
Oh, evet!**

bir sonraki yüksek yerde takılıp kalacaksınız. Tabii arkanızdaki gölgelerden gelen şekilsiz yaratıkları hesaba katmaz isek...

### 1920'LERDE BİR DEDEKTİF

1920'li yıllarda bir dedektif olarak bazı garip olayları açığa çıkarmaya çalışacağız ve bunu yapmaya çalışırken her ne kadar mantığımız bizi aksine inandırmaya çalışsa da, karanlık gizemlerin içerisinde gittikçe kaybolacağız. Kendi gözümüzden görmemizin bir güzelliği, devamlı "ensemizde birileri ya da bir şeyler mi var" diye korkacak olmamız. Ben genelde izometrik RPG'lerde arkamı kollayabilmeyi seviyorum. Fishtank sağ olsun, bu RPG'yi kendi gözümüzden göstererek o rahatlığı bırakmıyor. Hele oyunda ara sıra karşımıza çıkan ara sahnelerdeki kamera açıları, bizi paranoyak etmek için ne gerekiyorsa yaptıklarını gösteriyor. Fakat oyun içi ara sahnelerden daha fazla sürpriz dolu. Aslı bir ceset canlanıp gırtlığınıza yapışabilir, gemiye dipsiz derinliklerden gelen yaratıklar saldırabilir ve hiç şüphelenmediğiniz biri karanlık tanrılara kurban kesen bir büyücü olabilir.

Yaralanınca sağlık kitini bulmayı beklemeyin. O yıllarda antibiyotik bile olmadığını da ha-

tırlatayım. En fazla yaranızı sararsınız ve morfin iğnesi yaparsınız. Fakat yüksekte düşerseniz kırık bir bacak ile, suya düşerseniz ciğerlerinize dolan su ile ne yapmayı düşünüyorsunuz? Tabii morfini basıp ağır aksak ilerleyebilir, dipten bir şeyler sizi çekip yemez ise yüzebilirsiniz. İlaçları kullandıkça, dehşetlere şahit olduğukça delirip hayaller görmeye başlayacaksınız. Oyunun ilk demolarından birinde arkadaşımız ile bir mağarada kaçmaya çalışıyorduk. Arkamızdan kapıların arkasına sandıkları itiyor, vakit kazanmaya çalışıyorduk. Birdenbire üzerimize atlayan şekilsiz bir yaratığı revolverimiz ile vurup yere yıktık. Sonra cesede baktığımızda bunun sadece bir hayal olduğunu, vurduğumuzun dostumuz olduğunu gördük. İşte, bu oyunda kimin düşman kim dost olduğu karışabiliyor, bir yerden sonra her şey bir kabela dönüşüyor. Zaten çoğu yaratığa silahlarımız pek etki etmez iken bir de ateş edip etmemekte yaşanacak tereddüt sonumuz olabilir. 1920'lerde olan silahlar oyunda aynen olacak fakat olayları çözmeyi ve aklımızı korumayı başararsak başka silahlar da bulabileceğimize. Eskilerden kalma yaratık silahları ve sihirlere. Büyü kullanacak mıyız,

nasıl olacak belli değil. Ama olayların bizi götürdüğü noktaya bakılırsa deliliği göze alıp ritüeller yapmamız gereken yerler de olacaktır. Benden tavsiye, tek bilgi kaynağınız olan günlüğünüze sık sık bakın. Tabii bir şeyler okurken alışık olduğunuz gibi başka bir ekrana geçerek oyun beklemeyecek. Yazıları kağıdı elinize aldığınızda bakıp okuyabileceksiniz, üzerine tıklamak diye bir şey yok.

Denilene göre olaylar bizi kitaplarda geçen en önemli yerlere taşıyacak. Öyle ki Innsmouth'tan okyanusun altındaki yaratık şehirlerine kadar büyük olasılıkla geri dönemeyeceğimiz yerlere kadar.

Tabii Okyanusun altındaki şehirlere gittiğimizi söylemeleri olayın sürprizini biraz bozdu ama herhalde o korku ve paranoya halinde bunun pek de önemi kalmayacak.

**Oyunda bir dedektifi canlandırığınızı unutmayın. Yoksa başınız belaya girebilir.**





**İçtimaya hazırız!**

# COMMANDOS 3: DESTINATION BERLIN

**Her Commandos bir öncekinden daha iyi görünmeyi başarıyor.**

**C**ommandos, gerçek zamanlı stratejiler içerisinde kendine has bir tür yarattı. İkinci Dünya Savaşı sırasında, Müttefik kuvvetlerin en seçme askerlerinden bir ekip ile düşman hatlarının gerisinde mücadele ediyorduk. Küçük ama her görev için uygun birilerini içeren ekip ile sabotajlar yapıp barajları yıkıyor, ikmal hatlarını kesiyor, gizli silahları bozup önemli belgeleri çalıyorduk. Mükemmel bir şekilde hazırlanmış 2D ortamlar üzerinde izometrik bakış açısından 2. Dünya Savaşı atmosferini içimize çekiyorduk. Nazi işgali altındaki yıkık Avrupa kasabalarından tutun da Kuzey Afrika çöllerine kadar nerelere gitmiştik. Son görev dev bir harita, şimdi Nazi üssü olmuş bir ortaçağ şatosunda geçiyordu.

Fakat çok zor bir oyundu. Öyle ki, alıştırma bölümü bizi gerektiği gibi hazırlamıyordu ve ilerledikçe insanı deli eden zorlukta yerler geliyordu. İşimiz çoğunlukla gizliliğe dayandığından ekibi izometrik bakış açısından yerleştirip hazırlanıyor, sonra da sessizce muhafızların işini bitirip biraz daha ilerliyo-

duk. En büyük yardımcımız karakterlerin kendilerine has yetenekleriydi. Biri cesetleri taşıyıp saklayabilecek kadar güçlü, diğeri susturuculu silahıyla sessiz, diğeri dürbünlü tüfeği ile güzel bir mesafede. Bir başkası araç kullanabiliyor, bir diğeri patlayıcı uzmanı. Hal böyle olunca, zaten zor olan görevleri kimseyi kaybetmeden geçmek zorundaydık. Çünkü o adamlar sonraki görevde şarttı.

Bütün bu zorluğun güzelliği ise tek bir görev bile bitirince hissedilen yoğun tatmin duygusu idi!

## COMMANDOS 2

Commandos çok iyi bir oyundu ama Commandos 2 her yönden onu aştı. Güzel bulduğumuz her şey çok daha güzeldi. Mekanlar olsun, ayrıntılar ve olaylar olsun, çok şaşırtıcı idi. Oyundaki görevler pek çok kitaptan ve filmden etkilenmişti. Her ne kadar fanatikleri oyuna bayıldıysa da oyun biraz "düz"dü. Çünkü görevler arasındaki bağlantılar eksikti. Gelişim nihayete varan büyük bir maceradan ziyade, ayrı bölümlerde birer atımlık maceralardı. Ayrıca ilk oyunu

oynamamış ya da oynamış fakat ustalaşmamış olanlar için fazlasıyla zordu.

İşte nihayet Pyro, öğrendikleri şeyler ve kazandığı paraları kullanıp en iyi Commandos'u yapıyor. Commandos 3: Destination Berlin! Bu oyunda küçülen fakat yetenekleri artan takımımız ile tek bir büyük macerayı yaşıyoruz. Oradan oraya akan fakat hiç kopmayan bir macera. Gittiğimiz yerlerde tabii ki film tadı alacağız fakat bu sefer her şey büyük bir senaryonun bölümleri olacak. Değişen koşullar ile soluğu nerede alacağımızı bilemeyeceğiz. Rusya'da, Stalingrad'da bir Alman keskin nişancısını avlamaya gönderildiğimiz bölüm Enemy At The Gates tadı veriyor. Sonra Gestapo karargahı basıp nihayet Normandiya çıkartmasına katılacağız.

Takım küçüldü fakat güçlendi demıştik. Artık Natasha, şoför ve en üzücüsü, küçük köpeğimiz yok. Takım elemanları için basit işler artık yetenek değil, mesela herkes el bombası atabiliyor. Gerektiği yerde araba kullanabiliyor. Eh, çocuklar bile araba kullanırken

## DETAYLAR

**ÇIKIŞ TARİHİ:** 2003' ün 3. çeyreği

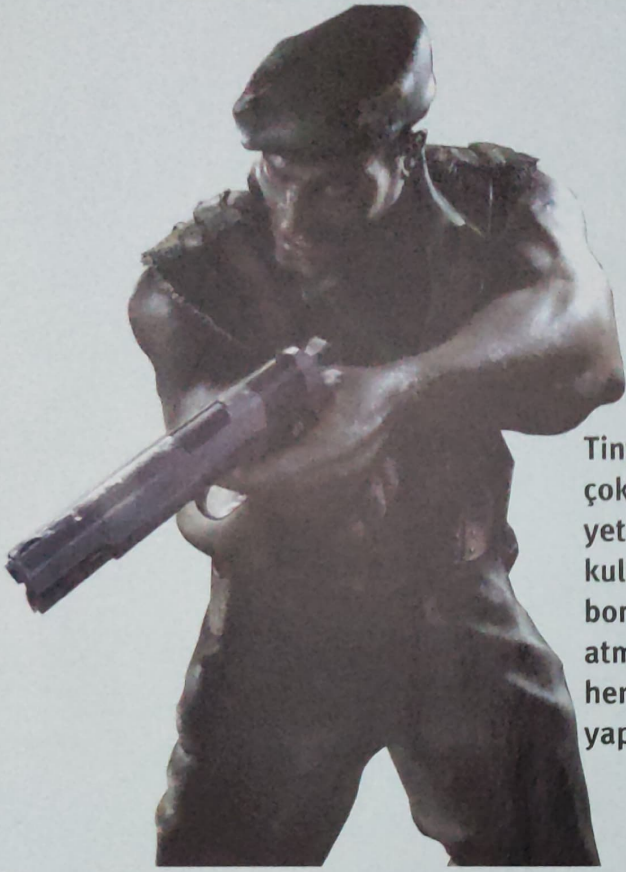
**TÜR:** Gerçek Zamanlı Taktik Strateji

**YAPIM:** Pyro Studios

**DAĞITIM:** Eidos Interactive

## Neden Heyecanlanalım

- Görevler arası bütünlük.
- Gelişmiş grafikler, sesler ve yapay zeka.
- Olgunlaşmış oturan çeşitlilik ve daha fazla serbestlik kazanan karakter yetenekleri.
- Filmlerden esinlenme ile orijinal ve bütünlük içeren senaryo arasında denge.



**Tiny eskisinden çok daha yetenekli. Araba kullanmaktan el bombası atmaya kadar her işi yapabiliyor.**



**Dışarıdan dekor gibi duran pek çok yere girebiliyoruz.**



koca özel tim elemanları yaya kalmasın artık. Bu değişiklikler gayet mantıklı olmuş. Yeni silahlar ve yetenekler de cabası. Takımın küçülmesi kontrolümüzü de kolaylaştıracak iyi bir gelişme. Tek kötü yanı, önceki oyunları oynamış olanların giden karakterleri özleyecek olması.

### **BURUŞAN PARAŞÜTLER**

Zaten mükemmel olan grafikleri nasıl bizi şaşırtacak kadar güzelleştirmeyi başarıyorlar? Oyun motoru güncellenmiş ve her türlü efekt, her türlü hava koşulu var. Özellikle detaylar çok daha iyi gözüküyor. Fakat oyun motorunun güncellenmesinin en iyi yanı, artık hareket eden trenlerin içerisinde geçen maceralar, hava baskınları gibi ortamın da hareket halinde olduğu durumlarda dehşet bir oyun keyfi sağlaması. Bunu mekan tasarımında 3D ve 2D'yi harmanlayarak yapmışlar ve içeride açığı istediğimiz gibi değiştirebiliyoruz. Böylece iç mekanlar da artık dışarı kadar gerçek görünüyor. Oyun bilgisayarımızın sahip olduğu en son olanakları bile kullanabilecek

şekilde hazırlanmış. Anlaşılan bu kadar çok detaya ve aksiyona dayanacak bir de sistem gerekecek. İlk Commandos'u oynadığı makineyle yola devam edenlere kötü bir haber.

Her Commandos'da olduğu gibi mekanlara çok önem verilmiş. Çünkü oyunun oynanışı ve taktik, her şey ortama göre gerçekleşiyor. Bölüm sayısının 20 civarında olduğu düşünülürse her görev oldukça uzun olacak. Paraşüt ile karlı, sisli topraklara indirme yapınca arduzdan kumaşın yumuşakça yere inişi bile atmosferi tamamlayan devamlı hareket hissi sağlayan bir unsur.

Artık görevler "bekle, planla"dan ziyade, "hareket halinde ol, planla, uygula" olarak geçecek. Görevlerde zaman kısıtlamaları koyarak bizi devamlı hareket halinde tutmak istiyorlar. Umarım bunu yapmaya çalışırken bizi oyundan soğutacak derecede kısıtlamazlar. Bir türlü bir yere yetişememek ellinci defadan sonra insanı soğutuyor.

Oyunculardan çok şikayet gelmiş olacak ki, Pyro biraz isteksizce de olsa Commandos 3'e zorluk ayarı ekliyor. Bunun

yanı sıra, belki de en güzel özelliği ilk iki oyunda yetersiz olan eğitim ve alıştırma bölümlerine özen gösterilmiş olması. Artık bu bölümlerde oyunu çok daha hızlı ve etkili oynayabilmek, zor görevlerin üstesinden gelebilmek için gerekli olan olayları kapıp öyle oynayacağız. Zaten bu şart, çünkü yapay zeka alışı olmadığımız şekilde zeki ve çeşitli olacak. Normal askerler ile Gestapo subayları arasında gözde çarpan davranış ve zeka farkı olacak. Tuzağa düşürmeye çalışmadan önce ne kadar zeki olduklarına bakmamız gerekecek.

Son olarak size bazı görevlerde müttefik askerlerin de yanımızda çarpışacağı müjdesini vereyim. Yani artık çok daha gerçekçi ve gerçekten savaşın göbeğindeymiş hissi yaşayacağız. Alman Panzer birliğini pusuya düşürmek için Fransız direnişçileri ile yardımlaştığımız, çatışma ağırlıklı görevler de var. Böylece gönül rahatlığı ile diyebilirim ki Commandos 3 serinin fanatiklerini doyuracak ve hatta yeni fanatikler katıp eski oyunları da alıracak bir oyun olacak.



Unutulmuş diyarlardan öncede vardı.

# GREYHAWK: TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL

Tecrübeli bir ekip sevilen masaüstü oyununu bilgisayarlarımıza taşıyor.

**O**reth dünyasının Flanaess kıtasının sakin bir kasabasında başlıyor her şey. Çevredeki ormanlardan ve yabandan canavarlar yayılmaya başladığında. Ve yakınlarda bir yerde karanlık bir tanrının rahibinin diktiği küçük bir mihrap vardır. Gittikçe büyüyen, yaratıklar yayıp kötülüğün tapınağı haline gelen...



## DETAYLAR

**ÇIKIŞ TARİHİ:** 2003' ün 3. çeyreği

**TÜR:** CRPG

**YAPIM:** Trokia Games

**DAĞITIM:** Infogrames

## Neden Heyecanlanalım

- Arcanum'u yapan Trokia hazırlıyor.
- Diğer Rpg' lerde hiç görülmediği kadar serbest seçimler, iyi ya da kötü olma şansı.
- Pek çok farklı son, sürprizler, keşfedilecek sayısız yön.
- Her yönü ile keşfedilmeye kalkıldığında aylarınızı alabilir.
- Gerçek masaüstü RPG' si tadı veren Iron Man modu.
- Gerçek masaüstünün özgürlüğüne daha da yaklaşmış.

Evet, milyonlarca insanın oynadığı D&D'nin yaratıcısı Gary Gygax'ın hazırladığı ilk hazırcı macera bugün bir bilgisayar oyunu haline geliyor. Temple Of Elemental Evil'a bu anlamda ilk oyun modu diyebiliriz. Çünkü o zamana kadar bütün macerayı baştan sona kendi hazırlamak zorunda olan DM'lere bir kurtarıcı imişti. İçinde bütün senaryosu, arka plan hikayeleri, ortamları, yaratıkları ve tasvirleri ile bu macerayı alıp oynayabiliyordunuz. Tabii gerekli kural kitaplarınız da olduğu sürece. Ayrıca bu hazırcı maceraların bir güzel yanı da geçtikleri diyar hakkında, kitaplarda anlatılan

öykülerin ötesinde bilgiler de vermesiydi. Çizerler ve ressamların göz nuru ile süslenip her biri ayrı bir eser haline gelirdi. Bugün de 3 Ed. D&D için yine sürüyle macera çıkıyor, tabii görülmedik kalitede. Fakat Temple Of Elemental Evil bir ilk ve bunun yanı sıra bizleri PC'de alışık olmadığımız bir fantezi diyarına, Greyhawk'a götürüyor.

## TROIKA

Fallout 1- 2 ve Interplay'den ayrırlı Troika Games'i kurunca Arcanum gibi çığır açan izometrik RPG'ler yapmaya başlamadan önce oturup masa üstü versiyonu

bitirmişler ve iştahla işe koyulmuşlar. En önemli sorunları olan kural sisteminin uyarlanması konusunda Gygax'tan tavsiyeler almışlar. TEE geliştirilmiş 3. Edition kurallarını kullanılıyor. Kullandıkları sisteme de 3.5 Edition diyorlar. Karakterlerin yeteneklerinin ağırlık kazandırdığı 3 Ed. ile özellikle karakterler arası diyalogları geliştirmek kolay olmuş. Fakat yaratıkların aktarımı sırasında mesela Ogre'ler çok zayıf kalmış, Wraight'ler ise çok güçlü. İşte bu yüzden bu gibi noktalarda oyun dengesinin korunabilmesi için gereken değişiklikler yapılmış.

Oyunun belki de en önemli

özelliği, şu ana kadar yapılanlar içerisinde kahramanlar konusunda en esneği olması. Grubun iyi- kötü, kurallara uyan ya da uymayan bir grup olması, verdiği kararlar ve oyunun başlangıcı bitişini tamamen değiştirebiliyor. Yirmiden fazla değişik sona ulaşmak mümkün. Bunun yanı sıra iyi bir grup kasabada oyuna başlarken kötü bir grup karanlık mahzenlerde başlayabiliyor. İyi-iler iyilerin yardımını alırken kötü-ler de kötülere katılabiliyor. Zindandaki yaratıklar sizinle dışarı çıkıp birilerini kaçırmak, bir şeyler çalmak isteyebiliyorlar. Tabii birbirlerini sırtlarından bıçaklayınca kadar.

Grubumuz beş kişiden oluşuyor. Bunları biz yönetiyoruz ama yanımıza 3 kişi daha katılabiliyor. Bu karakterler kendi amaçları doğrultusunda hareket ettiklerinden, işleri bitince istedikleri gibi ayrılabilirler. Yani onlar üzerinde direkt bir kontrolümüz yok.

Baldur's Gate serilerinde olduğu gibi yanımızda sihirli yaratıklar, familiar'lar dolaşabiliyor. Bunlar grubun sayı sınırlamasına dahil değil, o yüzden gönül rahatlığıyla bizimle dolaşmalarına izin verebiliriz.

Bu kadar serbest başlangıç ve bitişlerin yanı sıra etkileşimimiz de ilginç. Hareketlerimizin sonuçları bizi hiç umulmadık yerlerde etkileyebiliyor. Mesela iyi bir grubun kurtardığı kölelerden biri ileride yüksek seviyeli bir kahraman olarak yardımımıza koşabiliyor. Aynı şekilde kötü grup, kişiliklerine uygun olarak köleleri öldürdüğünde tecrübe kazanıyor ve ileride kurtulursa başlarına bela olacak olan birinden kurtulmuş oluyor. Baldur's Gate serilerinde ya da başka RPG'lerde genelde bir noktadan sonra muhafızlar sizi hiçbir şey yapamaz hale getirinceye kadar buhattırlar. Oysa TEE'de ne

olursanız olun belli zorluklarının yanı sıra belli kolaylıkları da olacak. Yani kötüsünüz kötülüğün yükümlülüklerini yerine getirip katliam yaratacaksınız.

## GREYHAWK

Greyhawk dünyası Forgotten Realms'dan farklıdır. Büyü daha nadirdir ve bu yüzden de çok işe yarar. Az olanın değeri artar misali, sihirler pek çok yerde hayatınızı kurtaracak. Normalde programcılar için baş belası ve ekstra yük olan pek çok büyü seçeneği bu oyunda mevcut. Başta birden fazla hedef seçebilen magic missile gibi büyüleri artık kural kitabındaki gibi kullanabileceğiz. Kendileri oynarken bunun oyunda büyük fark yarattığını fark etmişler ve bu yüzden ekstra emeğe değdiğini düşünüyorlar. Maalesef büyüdeki bu olumlu gelişmeye rağmen oyunun pek çok kişinin hevesini kursağında bırakacak tatsız bir sürprizi var. Level limiti. Maalesef oyunda en fazla 10. level'a çıkmak mümkün. Bunun sebebi ise 10. level'dan sonra aşırı destansı hale gelmeye başlamamız. Ayrıca bu durumda 250 büyü ve sayısız feat daha eklemek zorunda kalacakları gibi, oyunun dengesi de tamamen değişecekti. Yani aslında bir açıdan olumlu. Level atlayamamak da tecrübe puanları almaya devam edip bunlar ile sihirli eşyalar ve özel büyüler yapabileceğiz.

Kendine güvenen ve masa üstü oyunları oynamayı seven, harbi FRP oyuncusuyum diyenler için de bir müjdem var. Iron Man modu ile zarlar yalnızca bir kez atılıyor. Karakter yaratma ekranında tekrar tekrar atıp en yüksek skorları almak mümkün değil. Ayrıca sadece oyundan çıkarken kayıt yapılabildiği için gerçek bir masa üstü oyunu oynuyormuş gibi oynamanız gere-

liyor. Tuzak patlarsa ölürsünüz, oyunu yüklemek yok. Gerçek FRP'de de böyledir zaten; "dur bir saldırıyı, öldürebiliyorsam ekipmanımı alırım, olmadı yüklerim," diye bir şansınız yoktur. Heyecan vardır.

TEE ana senaryosunda 40 saatin üzerinde bir oyun süresi vaat ediyor. Ama oyuna esas tadını veren yan maceralara atılırsanız bu süre kat be kat uzayacaktır. Bu maceraları oynamadan da oyunu oynamış sayılmayız. Çünkü bunlar sayesinde kendine has lezzetiyle Greyhawk dünyasını keşfediyoruz. Oyunun 20 kadar farklı sonunu da hesaba katarsak ortaya yüzlerce saat sürebilecek, paranızı son kuruşuna kadar hak edecek bir oyun çıkıyor. Tabii sağlam bir İngilizceniz ve RPG kültürünüz varsa. RPG kültürünüz yoksa bu oyunu sevmek ve türe ısınmak için ağır ağır keşfedip öğrenmeniz gerekecek.

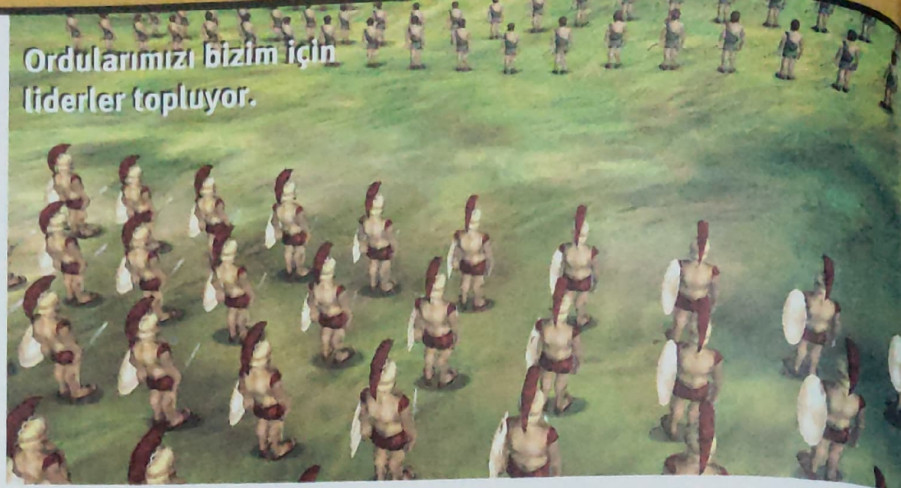


**Oyunun Iron Man modu sayesinde gördüğünüz ortamlarda bir masaüstü oyunu tadı alabiliyorsunuz.**





Ordularımızı bizim için liderler topluyor.



Artık şehirlerimizi surlar çevreliyor.



Karar yine bizim

# BLACK & WHITE 2

Bu sefer dev bir maymunu yetiştirmekten çok daha fazlasını yapıyoruz

## DETAYLAR

**ÇIKIŞ TARİHİ:** 2004

**TÜR:** Strateji-Simülasyon

**YAPIM:** Lionhead Studios

**DAĞITIM:** Electronic Arts

## Neden Heyecanlanalım

- Kalabalık ordular ve dev savaşlar.
- Yeni yaratıklar ve uygarlıklar.
- Silah ve savunmalar yapabilmek.
- Yepyeni binalar, meslekler.
- Yaratığa öğretilebilecek yeni numaralar.

**P**eter Molyneux insanoğlunun tanrılaşma, tapınıp sevilme isteğini anlayan biri. Artık klasik olmuş Populous serilerinde de bize sevdiğimiz ya da korkulduğukça güçlenen bir varlık olma, bir tanrı olma şansı veriyordu. Antik Yunan'ın Tanrılar Pantheon'unda olduğu gibi güçlü varlıklar arasındaki mücadeleler bu oyundaki ana çekişme. İnananlara sahip olma ve onlardan kazanılan güçler ile daha fazla inanan kazanma.

Black&White ile Molyneux herkesi şaşırtmıştı. Yapay zeka olsun, görsellik ve oynanabilirlik olsun bir çığır açmıştı. Black&White'ta esas yaptığımız dev bir hayvanı yetiştirip büyütme. Bu açıdan bakıldığında Black&White'a yapılmış en büyük tanrıçılık oyununun yanı sıra sanal hayvan yetiştirme

oyunu da diyebiliriz. Hem insanlarımız ile ilgilenip ihtiyaçlarını karşılıyor hem de hayvanımızı yetiştiriyorduk. O bizim en büyük mucizemiz idi. Tabii rakip tanrıların inananlarını çalmak için de mücadele ediyorduk.

Oyunun en büyük güzelliği iyi ya da kötü olmanın tamamen davranışlarımıza bağlı olmasıydı. Eski oyunlarda iyi ya da kötü tarafı baştan seçer, ona göre oynardık. Oysa bu oyunda böyle bir seçimi menülerden vs. yapmıyorduk. Oyun biz oynadıkça yaptığımız davranışları değerlendiriyor ve gittikçe iyilik limsali nurlu bir hale ya da karanlık ve kötü bir hale geliyordu. Halkımızın görünüşü, hali, adımıza dikilen tapınağın mimarisi ve topraklar değişiyordu. İyi bir tanrı isek, yani halkımızın ihtiyaçlarını karşıla-

yıp onların iyiliği için uğraşıyorsak her yer yeşillik, güllük güllüklük oluyordu. Kötü isek kızıl çöller ve fırtına bulutları kaplıyordu etrafı. Grafikler doğrusu harikaydı. Fakat oyunun yegane kusuru iyi olmanın çok ama çok zor olmasıydı. Kötü bir tanrı etrafa yıldırımlar saçıp halkının iyiliği ile uğraşmadan herkesi korku ile kendine inandırabiliyordu. Oysa iyi olunca halkın istekleri bitmek bilmiyor ve onlara yaranmak gittikçe zorlaşıyordu!

## EĞİTMENLİK

Esas yaptığımızın dev bir hayvan yetiştirmek olduğunu söylemiştik. Görev paketiyle gelenleri de sayarsak aslan, kaplan, maymun, inek vb gibi hayvanlar vardı. Bunlardan birini seçince küçüklüğünden itibaren yetiştirmeye başlıyorduk.





Oyundaki tarafların askerleri kendilerine has.



Tabii bu hayvanların küçüklüğü 6-7 metreden başlıyor. Türüne göre kimisinin savunması, kimisinin saldırısı güçlüydü. Esas farkı yaratığımızı nasıl yetiştirdiğimiz belirliyordu. Kötü şeyler yapınca dövüyor, iyi şeyler yapınca seviyor, böylece istediğimiz hale getirmeye çalışıyorduk. Yemek yemesini, insanları yememesini, sürüden kaçan hayvanları bulup getirmesini, kakasını tarlaya yapmasını öğretiyorduk. Dahası, bunları öğrendikçe bize göre bir karakter ve davranış geliştiriyor, hatta bizden mucizeler öğreniyordu. Tarlalara yağmur yağıdırıyor, hastaları iyileştiriyor ve halkı düşman tanrılardan koruyup sizi sevmelerini sağlıyordu. Yaratık yetişkin boyutuna ulaşınca iyi ya da kötü oluşuna göre nur içinde beyazlı ve asil bir kaplan gibi görünebiliyordu. Ya da hayvanı bir canı olarak yetiştirdiyse uzun pençeli, uzun dişli kambur ve korkutucu olabiliyordu.

### HALK İÇİN Mİ?

Şirin küçük insancıklarınız tapınakta ibadet ettikçe dolan gücümüz ile mucizeler yapıyor-

duk. Halkımızın yaşamak ve ibadet etmek dışında pek işi yoktu. İşin güzeli, bu mucizeleri mouse ile ekranda belli şekiller çizerek yapıyor olmamızdı. Yani Black&White arabirimde de farklı ve yeni ufuklar açan bir oyundu. Ayrıca pek çok şaşırtıcı özelliği vardı. Mesela siz oynarken bulunduğunuz bölgenin hava durumunu otomatik olarak internetten öğrenebilmesi ve oyunda dışarıdaki havanın aynısını vermesi gibi! Dışarıda yağmur yağıyor, hop oyunda da yağmur başlıyor. Bu kadar ince düşünülmüş bir oyunun ikincisinin çıkması doğaldı. Fakat esas grafik ve oynanış değişiklikleri Black & White 2 ile geliyor.

Artık o pek işi olmayan, habire ihtiyaçlarını karşılamak için bize ihtiyaç duyan insancıklarımız çok daha güçlü. Uygarlık geliyor ve artık ilk oyundaki gibi iyi tanrı olduğumuzda yok ağaçları sök kasaba merkezine at, aman yiyecek bitti yiyecek bul, gibi dertlerimiz olmayacak. Halk artık kendi ihtiyaçlarını eskisine oranla çok daha iyi karşılıyor. Bizim esas işimiz yaratığımızda daha da ağırlık vermek. Nihayet insanlardan da ordular kurup bunları din savaşları uğruna cepheye süreceğiz. Tabii başlarına da bizim sembolümüz olan devi dikince ortaya destansı sahneler çıkacaktır.

Artık insanlar arasında çiftçilerin, oduncuların yanı sıra yeni sınıflar da var. Metal çağının gelişyle demirciler ve ordularımızda kullanacağımız liderler. Bu liderler işimizi kolay-

laştırıp bizim yerimize devamlı olarak asker topluyor, ordumuza besliyorlar. Bize de artık sihrin yanı sıra biraz teknoloji geliştirmek ve savunma ve inşaata ayırmak için zaman kalıyor. Özellikle yapacağımız savunma yapılarının mesela duvarların boyutları çok önemli. Rakip tanrıların şampiyonları kolayca aşamasın diye çok yüksek yapacak olursanız daha dengesiz oluyorlar. Yapılabilecek sürüyle yeni bina var. Dini binalar, okullar, bahçeler. İnsanlar yürüdükçe sık geçilen yerlerde yollar oluşacak. Ayrıca çok özel güçler ve mucizeler sağlayan dünya harikaları da yapabiliyoruz.

### YENİ MUCİZELER

Yeni mucizeler ise ilginç. Buz fırtınaları ve ateş yağdıran toplu katliam büyüleri gibi tuzak kurmanıza yarayan siren mucizesi de var. Yapıldığında bu ses insanları istediğiniz noktaya çekiyor. Bunun yanı sıra artık bir şeyleri toplarken de işimiz daha kolay. Mesela ağaç koparıken [shift]'e basılı tutunca sırf daha fazla odun sağlayan meşeleri söküyor. Ya da birden fazla objeyi toplayabiliyoruz, sırf erkekleri orduya katmak için seçip alabiliyoruz.

Yaratıklarıyla uğraşmayı sevenler için de artık eskisinden daha fazla görünüş

değiştirme seçeneği mevcut. Yelelerini biraz daha uzun ya da kısa tutmak, yeni dövmeler gibi. En önemlisi de yaratığın artık vücudunda onu kendine has yapan daha fazla görünüş farkı taşıyacak olması. Mesela sağlam bir rakibinden kalma yara izi gibi.

Büyük olasılıkla 2004' te çıkacak oyunu beklerken güzel bir haber var. Peter Molyneux seriyi 5 oyun yapmayı ve modern çağa kadar adım adım taşımayı planlıyor! ■



ilkini oynamış mıydık?

# TRON 2.0

Karşımızda her yönüyle orijinal bir oyun tecrübesi var

**1** 982 yılında kendini bütün diğer filmlerden ayıran bir kült filmin doğuşuna şahit olduk, Tron. Konusu, işlenişi ve dahası zamanının çok ötesinde görsel ve işitsel zenginliğiyle bu film izleyicileri şaşkınlığa uğratmıştı. Her şeyden önce, özel IBM bilgisayarlar ve özel dekorlar sayesinde yaratılan bilgisayar efektleri o zaman hayal bile edilemiyordu. Light cycle yarışları, disk maçları ve sanal dünyaya has sürreal ortamlar, her şeyin çevresinde parlayan o mavi ışık izleyenlerin aklına resmen kazınmıştı. Tron kendisinden sonraki sanal dünya ve cyberpunk evrenlerini de oldukça etkiledi, ciddi bir yaratıcılık ürünü olarak geçmişteki yerini aldı. Şimdi ise Monolith filmin kendine has sanatsal stilini ait olduğu yere, bilgisayarlarımızımıza taşıyor.

Oyunun hikayesi filme sadık fakat kesinlikle aynı değil. Artık çok daha geniş ve sürprizler ile dolu. Film dünyasının ana özelliklerini oluşturan karakterler ve olaylar hala geçerli o yüzden değişiklikler var mı diye endişelenmeye gerek yok.

Kahramanımız Jet Bradley,

Babası Alan, dijitalizasyon projesi denilen ve aşmış bir bilgi ve program dünyası sunan, gerçek olan şeylerin sanal dünyaya aktarılması projesinin önde gelen isimlerindedir. Jeff Bridges isimli, filmi hatırlayanlar için çok şeyler ifade eden kişiyi içine emip dijital hale getiren proje yani. Ve dahası, içerisinde pek çok komplo ve karanlık işler dönen bir dünya. Jet, yıllar sonra programı ters mühendislik denilen çözümlerle bu projenin iç yüzünü anlamaya çalışırken bir yandan da kaybolan, büyük olasılıkla programa aktarılan babasını arıyor. Bütün bunları yapmak için ise ne kadar tehlikeli olursa olsun dijital dünyaya girmesi elindeki her şey ile ama en çok aklını kullanarak mücadele etmesi gerekiyor. Dijital dünyada 4 büyük gücün çekişmesi yer alıyor. Filmden bildiğimiz tehlikeli ve sırlarla dolu şirket, sapıtılmış ve hatalı olarak dijital dünyaya aktarılmış bir hacker, bilgisayar ağının kendini korumak için geliştirdiği programlar ve kendi çıkarları için çalışan hackerlar. Bütün bunların arasında kimi zaman ortak düşmanlara karşı bazılarıyla birlik olup kimi



zaman hepsine karşı çarpışmak zorunda kalacağız. Bilgisayar ağının kendini korumakta kullandığı programlar savunma amaçlı olduğundan zaman zaman bize diğer düşmanlarımıza karşı da yardım edebiliyor.

## IŞIK DİSKLERİ

Bir defa Tron'u diğer bütün FPS'lerden ayıracak bir özelliği grafik stili ve atmosferi. Çünkü filmi orijinal yapan sanal bir dünyanın içerisindeki görünüşün, o dijital atmosferin mükemmel ışık ve renklerle verilmiş olmasıydı. Gerçekten de Monolith filmi özel yapan bütün unsurları çok iyi kavradığı için grafik tasarım ve atmosfere çok özen göstermiş. Aslında şöyle bir bakıldığında basit gibi görünse de Tron' daki ışık ve renklerle oluşturulan dünya şu ana kadar gördüğümüz her şeyden farklı bir tecrübe yaşatacak bize.

Filmden tanıdığımız düşman

## DETAYLAR

**ÇIKIŞ TARİHİ:** 2003' ün 2. çeyreği

**TÜR:** FPS

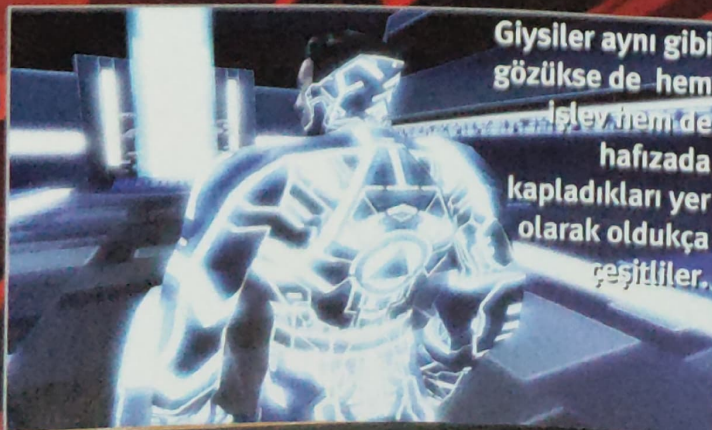
**YAPIM:** Buena Vista Games

**DAĞITIM:** Monolith Productions

## Neden Heyecanlanalım

- Filmin atmosferi ve filmde gördüklerimizi yapma imkanı.
- Kendine has senaryosu ve filmi bilenler için de değişiklikler.
- Gelişmiş yapay zeka.

18 CHIP ÖZEL



Giyisler aynı gibi gözükse de hem işleyiş hem de hafızada kapladıkları yer olarak oldukça geliştiriler.



### Hareketlerimiz, bölüm yapılarında değişikliklere sebep olabiliyor.

lar ve programlar oyuna aynen konulmuş Tabii oyunda 2 yeni taraf daha olduğundan onların piyonlarının ve ünitelerinin ayrıca tasarlanması gerekmiş. Öncelikle tarafların amaçları ve kişilikleri bu tasarımlardaki şekillere ve renklere başarıyla yansıtılmış gibi gözüküyor. Bu yeni üniteler kesinlikle atmosferi bozmuyor hatta katkıda bulunup Tron evrenini zenginleştiriyorlar. Hacker'ların Wrathleri yani hayaletleri garip yeşilimsi ışıklar içerisinde bozulmanın izlerini de taşıyan sürreal imgelemler. Bilgisayar savunma sistemleri geometrik ve matematiksel duruyor. Eh, gayet güzel.

Silahlar olsun zırhlar olsun karakter geliştirme özellikleri olsun oldukça ilginç bir mantık kullanılmış. İçinde bulunduğumuz ortamın kapasitesine göre, yani bir veritabanı, bir PDA bir PC'ye göre belirli bir miktar belleğimiz olacak. Silahlar ise kullandığımız programlar

olacak ve belli bir yer hafıza alanı kaplayacaklar. Zamanla daha geliştirilmiş yeni sürümler ve hataları düzelten yamalarla gittikçe güçlenecekler. Tabii kapladıkları alan artacak. Tabii her programın farklı boyut ve işlevlilikte versiyonları olacak. İlerledikçe hem güç, hem de sistem ihtiyaçları dengesi daha oturmuş silahları ter-

den fazlaya bölünme ya da parça tesirli patlama özellikleri kazanabiliyor, hangi dalda geliştireceğimiz bize kalmış. Karakterimizin ise versiyonunu geliştirerek onu güçlendireceğiz. Klasik envanter yönetimi ve silah taşıma kapasitesi ve karakter gelişimine gerçekten ilginç ve Tronvari bir yaklaşım olmuş bu.



cih ederek her duruma karşı hazırlıklı olmak akıllıca olacaktır. Başlangıç silahımız Tron'dan alışık olduğumuz disk. Tabii bu disk ileride bir-

Evet PC'ler, PDA'lar, server'lar dedik. Toplam 30 bölüm var. Tabii içinde bulunduğumuz ortamda bulunan tarafların da buna göre farklı olduğunu dü-

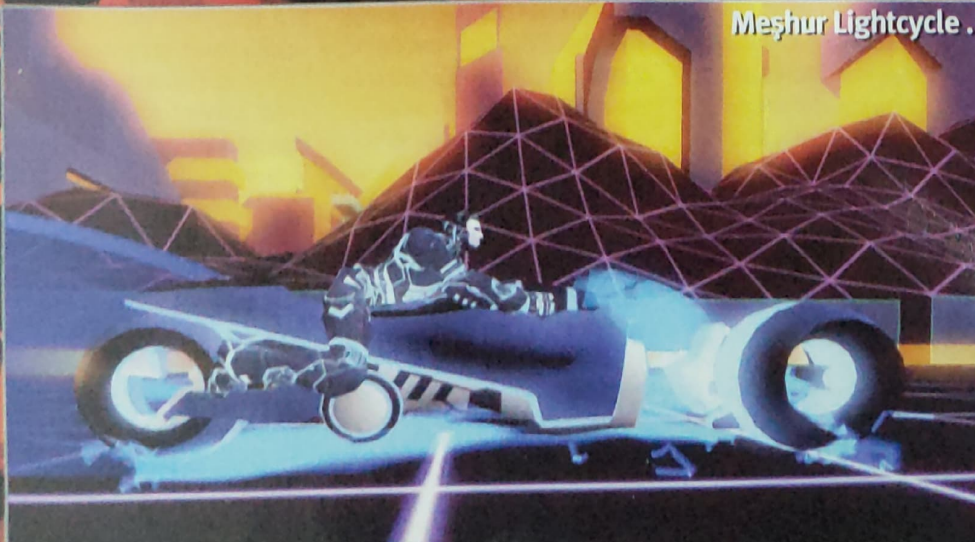
şünürsek ortada büyük bir çeşitlilik olacak. Üstüne üstlük bölüm içerisinde de program ile ilgili değişiklikler yaptıkça ve ilerledikçe bölümün yapısı değişebilecek. Bütün bu bölümlerin her biri kendine has bir mimari içeriyor. Işık ve veriden oluşan otoyollar, yükselen program yapıları ve bir bilgisayarın devreleri içerisinde, yazılımları içerisinde saklı olan mimari. Bu atmosferi tamamen ortamdaki ortama değiştiriyor. Özellikle de oyunun çok ama çok büyük bölümlerinde yaratılan teknik ve mimariden, o Tron dünyasına has her şeyin hafifçe parlamasından doğan görünüm etkileyici. Sadece en son grafik teknolojilerini kullanmak değil de bunların sunabileceği imkanları değerlendirmenin nelere kadar olabileceğini görüyoruz.

### İŞİK MOTORSİKLETLERİ

Oyunun çok oyuncu seçeneği 16 kişiyi destekleyecek ve burada yapılan seçimlere göre Quake 3 tadında hareket dolu deathmatch'ler yapmak mümkün olacak. Özellikle filmin etkileyici bölümlerinden birinde ışın diskleriyle yapılan maçlar vardı. Ele takılan kıvrık bir uzantıyla hız ve falso verdiğimiz disklerle rakiplerimizi vurmaya çalışacağız. Arkadaşlarımızla bunu oynamak oldukça eğlenceli olacak gibi görünüyor. Çünkü özellikle bunun kullanımının hızlı ve kolay olmasına özen gösterilmiş.

Filmden hatırlayacağınız gibi light cycle kendine has deşet bir tasarımı olan ve arkasında çarpanın patlayıp diskaliye olduğu ışıktan bir duvar bırakarak giden bir araçtı. Saatte yüzlerce kilometre hızla gittikçe daralan ışık duvarlarının içinde bir ölüm yarışı! Oyunda ayrıca light cycle yarışları yapabileceğimiz ayrıca bir bölüm var. Yazık olmuş doğrusu. Ama yine de Tronolith oyuna, filmin sarın ışık yarışlarının göstermiş ve yinede muhtemelen bir klasik ya da en azından bir bekleyebiliriz.

### Meşhur Lightcycle .



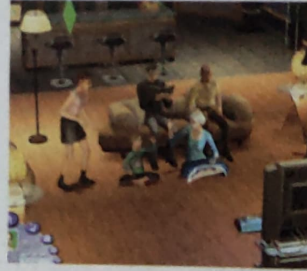
**Kuşaklar boyu...**

# The SIMS 2

**Artık onlara hayatlarının en önemli anlarında rehberlik edeceksiniz**



**Oyunun atmosferinde 'yoğun bir duygusallık' var.**



**A**rtık çocukluğa karıştıkları gibi yaşanan Simlerimiz sayesinde torunuyla torbasıyla nihayet çekirdek aileyi aşmış biz Türklere uygun bir geniş aile kavramına kavuşuyoruz. Geniş ailenin yararları ailenin en yaşlı üyelerinin bilgeliğinin ailenin soyunu devam ettirecek sonraki kuşaklara aktarılabilmesi, böylece orta kuşağın ailenin geçimiyle daha rahat uğraşabilmesidir. Daha çok akraba daha çok sevgi ve sıcaklık bir yuva. Oturma odasında toplanmışsınız dedeniz ile oyun oynuyorsunuz! Ne güzel değil mi?

### 5-6-7-8 !!!

The Sims söz konusu olunca oynamış ya da seyretmiş olan

herkesin kendine göre bir görüşü vardır. Ama çoğu kişi Sims'i çok seviyor olmalı ki oyun görev paketleri ile birlikte on milyonlarca sattı. Bu milyonlarca doları Maxis anlaşılan boş harcamadı ki ekran görüntülerini gördüğümüzde sevelim sevmeyelim Sims 2 ile bizleri heyecanlandırdı.

### SIMLERİ HİÇ BÖYLE...

Görmediniz. Artık karakterinizin ve eşinizin özellikleri çocuklarınıza geçiyor. Onlardan da onların çocuklarına, yani bir gün kucağınızda burnu size gözleri eşinize benzeyen bir torun bulursanız şaşırmayın. Size benzemiyorsa ee... olabilir tabii genetik bu...

Artık karakterlerimiz doğup büyümekle kalmıyor, ölüyor da. Böylece hayatta bir amacımız ve önemli olaylar da yer alıyor. Emeklemekten tutun da ilk öpücüğe, öpücükten sonra yediği-

niz tokada, kızınızın doğumundan oğlunuzun sünnet düğününe kadar hayatta sizin için dönüm noktası olan olaylar var. Tabii sünnet düğünü olacağını sanmıyorum ama Maxis bu şekilde onu da ayrı bir görev paketi olarak çıkartır. Anlaşıyor ki oldukça eski fakat bağımlılık yapıcı bir oyun olan Alter Ego, Will Wright'ı etkilemiş. Alter Ego sırf yazı bir oyundu ve her cinsiyet için 600 sayfa kadar yazı içeriyordu. Detaylı, şaşırtıcı ve kesinlikle benzersiz bir tecrübede size aslında hayatın ne kadar... 'garip' olduğunu gösteriyordu. Ve bunu herkesin kendi anılarında bulabileceği sıradan anılarda yaşatıyordu.

Sims 2'nin gördüğünüz ekran görüntülerinde yakalanan atmosfer ve duygusallık cidden etkileyici. Bir de oyunda karakterimize istediğimiz gibi bir yüzü ve görüntüyü kolaylıkla verebileceğimizi düşününce... ■

### DETAYLAR

**ÇIKIŞ TARİHİ:** Belli Değil

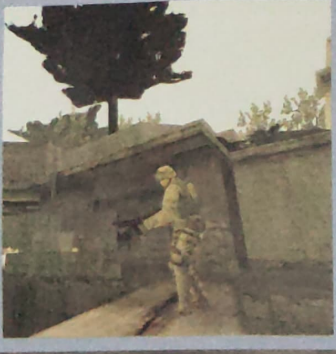
**TÜR:** Simülasyon

**YAPIM:** Maxis

**DAĞITIM:** Electronic Arts

### Neden Heyecanlanalım

- 3D ve şaşkına çevirecek detayda grafikler.
- Geniş aile imkanı.
- Hayatın özel anları oyunda vurgulanacak.
- Duygusal atmosfer.



Sevdiğimiz silahlara yenileri ekleniyor.



**Hadi! hadi! hadi!**

# COUNTER STRIKE CONDITION ZERO

**Bir moddan tam sürüm oyuna dönüşen macera tamamlanıyor**

**G**ünümüzde genç yeteneklerin keşfedilmek için yapabilecekleri arasında en başta gelen seçenek, başarılı modlara imza atmaları. Özellikle de, bir Half Life mod'u olan ve dünyayı kapsıy kavuran Counter Strike, yeni ufuklar açtı.

CS, özünde herkesin çocukluğunda oynadığı hırsız polisçilik oyunu. Arkadaşlarınız ile iki takıma ayrılıp oynadığınız öğrenmesi çok basit ve hızlı, bir o kadar da eğlenceli ve bağımlılık yapıcı bir oyun. Hatta kendini kaptırıp okulundan işinden olanlar bile var. Fakat dozunda oynarsanız zor bir günü üzerine sizi oldukça rahatlatıp stresinizi alacaktır.

Ayrıca bu oyun sayesinde sayısız insan PC oyunları ve internet ile tanıştı. Böylece Türkiye'de de dünya çapında olduğu gibi oyuncu toplulukları oluşmaya aktiviteler düzenlemeye başladı.

## DAHA ÇOK VE DAHA ÇOK

CS'de görev ne olursa olsun olay sonuçta karşı takımı öldürmeye gidiyordu. İşte CZ ana senaryosunda Rainbow Six

serisi tadında bir bütünlük ve görev ağırlığı sunuyor. Takımımızla birlikte özel operasyonlar yapıyoruz ve yanımızdakiler çok ama çok geliştirilmiş yapay zeka sahibi botlar. Doğrusu benim gibi evde tek başına da bu oyunu oynamayı sevenler için mükemmel. Oyunun görev sayısı da oldukça fazla, süresi de doyurucu olacak.

Öncelikle grafikler ve efektler kıyaslanmayacak kadar daha iyi. Oyun Half Life iş motorunun geliştirilmiş bir versiyonunu kullanıyor. Kendi karakterimizin modelini, yeni skin yaratmaya gerek kalmadan; vücut parçalarını, renkleri vb. değiştirerek hazırlayabiliyoruz ki bu mükemmel. Tamamen size has bir görünüm! Yepyeni karakter görünümleri, silahlar, görevler ve taktikler. C4'lerle kapı uçurmak, zırhlı araçlara karşı ağır silahlar kullanmak elimizdeki bu oynanışı tamamen değiştirip çok daha mükemmel hale getirecek. Özellikle büyük polis kalkanının sağladığı koruma pek çok kişiye daha şimdiden cazip geliyor. FAMES, Galil gibi olması hep istenen silahların yanı sıra, mevcut

silahlar üzerinde ufak düzeltmeler de olacak. Haritalar ve görevlerin geçtiği yerler çok daha zengin. Karakter hareketlerindeki animasyonlar daha yumuşak. Yani daha ve daha!

Çok daha gelişmiş olmasına rağmen oyunun güzelliği, normal Counter Strike versiyonlarıyla da oynayabilecek olmanız. Yani herkeste Condition Zero olması gerekmiyor, onlar CS 1.6 versiyonu ile Condition Zero sahipleriyle beraber oynayabilecek. Tabii oyun zevkinin ve atmosferinin hazzını esas CZ sahipleri yaşayacak.

Şu ana kadar pek çok defa yapımçı ve dağıtımcı değiştirmeyeydi çoktan bitmiş olacak olan Condition Zero yakında çıkacak. Ve CS' ye yepyeni bir soluk getirecek.

## DETAYLAR

**ÇIKIŞ TARİHİ:** 2003' ün 2. çeyreği

**TÜR:** FPS

**YAPIM:** Ritual Entertainment

**DAĞITIM:** Vivendi

## Neden Heyecanlanalım

- Taze ve daha fazla CounterStrike
- Tek başınıza oynayabileceğiniz doyurucu bir senaryo.



## Biz cehenneme gitmedik, o bize geldi!

# DOOM 3

**Carmack gücünü kötüye kullanıyor, niyeti hepimizi korkutmak**

**B**u gün en gelişmiş grafikler ve en son gelişmeler önce FPS türünde oluyorsa bunun sorumlusu Doom'dur! Doom'u yaratan Id'nin programcı dehası John Carmack'tır. Id başkalarından oyun motoru yani program almaz, teknoloji almaz. Oturup kendi ihtiyaçlarına göre sıfırdan teknoloji yaratır. Daha sonra bunları satıp çok da iyi para kazanır; şu anda milyonlarca insanın severek oynadığı pek çok oyunun motoru Quake serisi oyun motorlarına dayalıdır. Halflife motorunun bile kökeninde Quake 2 motoru vardır.

yu 7th Guest ve 11th Hour gibi maceraların yazarı olan Mathew Castello hazırlıyor. Doom 3 aslında çok daha farklı bir işleniş ile Doom, ama bambaşka bir Doom. Kabuslara işleyecek ve kendisinden sonra yine oyun dünyasında milat kabul edilecek bir oyun geliyor.

### YENİDEN KEŞFETMEYE...

Doom'da Mars'taki bir deneyde cehennemin kapıları evrenimize açılıyordu ve biz

dan çıkan zombi varillerden birine ateş edip patlatıyordu. Her varil bir sonrakini patlatıyordu ve bölüm sonuna kadar çılgınlık içinde koşmak ciddi eğlenceliydi. Sonuçta dalga dalga gelen düşmanlarla Doom insanı öyle saran bir oyundu ki, bir süre sonra insan gölgesinden korkar hale geliyordu. Zamanında bitmap grafikler olay yaratmıştı ve Doom'a benzeyen başka hiçbir şey yoktu, en fazla atası sayılabilecek Wolfenstein. Ayrıca Doom, kendisi için hazırlanan modlar ve hayran desteği ile kendini aşmıştı.

Doom 3'te de modlar için kolaylıklar sağlanması ihmal edilmiş. Oyun beraberinde gerekli araçları da içeriyor. Fakat teknoloji öyle gelişmiş ve öyle farklı ki, oyunun içerisine girip ışık kaynakları yerleştirmek, konsol komutlarıyla bir yandan görerek yaratmak kolaylıklarına rağmen mod yapımcıları pek çok şeyi sıfırdan öğrenmek zorunda kalacaklar. Bunun nedenlerini,

### DETAYLAR

**ÇIKIŞ TARİHİ:** Belli değil  
**TÜR:** FPS  
**YAPIM:** Id Software  
**DAĞITIM:** Activision

### Neden Heyecanlanalım

- Grafiklerde ve seslerde çığır açıyor.
- Sürprizlerle dolu dehşet bir atmosfer.
- Geçen onca yıldan sonra yine unutulmaz bir oyun tecrübesi olacak.

İşte Carmack da yıllardan sonra yanına topladığı, işinin ehli kişilerden oluşmuş bir takımla ilk Doom'da yapamadıklarını yapmak istiyor. Animasyonları Antz ve Shrek te çalışmış olan Fred Nilsson, müzik ve sesleri Trent Raznor, senaryo-

de yalnız ve canını kurtarmaya çalışan bir asker olarak cehennemin göbeğine düşüyoruz. Doom 1-2 oynarken görev aralarındaki iki satırcık bilgi dışında senaryodan bihaberdik. Deliler gibi eğlenerek yüzlerce yaratığın içerisine elektrikli testere, pompalı tüfek, Gatling, BFG-9000 gibi silahlar ile dalıyorduk ve bu bize pek de konunun eksikliğini fark ettirmiyordu. Hele ki bazı konsept bölümler insanı öldürüyordu. Mesela en meşhur bölümlerden biri başından sonuna patlayıcı fiçileriyle doluydu ve arkamızdaki kapı-

teknik özelliklerini okudukça anlayacaksınız.

Bu seferki Doom bir gerilim ve korku oyunu olacak. Bize nispeten 20 saat civarında kısa oyun süresi için de olsa benzerini başka hiç bir oyunda yaşayamayacağımız cehennem azabı, stres ve heyecan yaşatacak. Yapımcıların amacı, bize dehşeti ve korkuyu tattırmak. Bunu yapmak için de yepyeni yöntemlere ihtiyaçları olduğunu biliyorlar; ne de olsa köprünün altından çok sular aktı ve bizi korkutmak artık o kadar da kolay değil. Artık gerçek zamanlı ışık kaynak-



**Bir grup Lost Soul UAC'nin karanlık koridorlarında bir sonraki kurbanlarını arıyorlar. Korkunç çığlıkları kanınızı donduracak.**

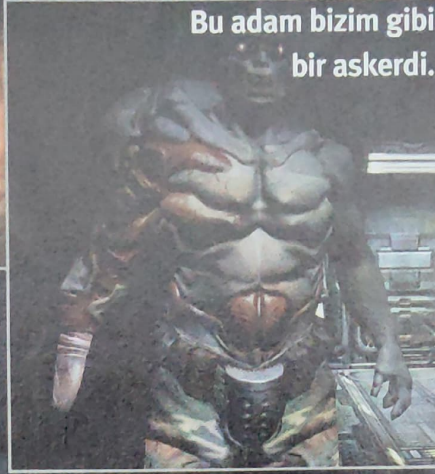
larının kullanıldığı uzay istasyonunun yarı karanlık koridorlarında, sayıca az ama kat be kat güçlü cehennem yaratıklarıyla bizi paranoyak etmek istiyorlar.

D3' te yepyeni teknolojiler kullanılıyor ve maalesef hepsini burada anlatma imkanım yok, olsa olsa sizinle duyduğum heyecanı paylaşabilirim. Carmack'ın Quake 3 motorunun temel kodlarından başlayıp neredeyse sıfırdan oluşturduğu Doom 3 motoru sayesinde bütün istediklerini gerçeğe dönüştürme imkanı bulmuş. Tek sorun şu ki biz bunları görebilmek için süper bir oyun bilgisayarına sahip olmalıyız. Tabii oyuna atmosfer katan her şeyi kapatırsak normal bir makinede çalıştırabiliriz ama bu sefer de oyunun pek bir anlamı kalmaz.

Modellemeler Bump mapping denilen teknikle önce milyonun üzerinde poligonla çiziliyor, sonra kalıplanıp bir form olarak kaydediliyor. Böylece çok daha yüksek detaylı şekiller bizim makinelerimizde çalışabilecek hale getirilmiş oluyor. Üstelik herhangi bir materyalin derinliği ve dokusu da kullanılan pek çok katman kaplama sayesinde birebir gerçekçi görünüyor. Et et gibi, çelik de çelik gibi

duruyor. Öyle ki, gördüğünüz ekran görüntüleri oyunun gerçeğinin yanında hiç bir şey değil. Hatta geçen sene E3'ten sonra bile insanlar görüntülerin gerçek olduğuna, böyle bir oyun yapılamayacağına inanmışlardı. Neyse ki oyunun alfa versiyonlarından biri internete sızdı da, bütün bunların gerçek olduğu anlaşıldı. Bunu id de sızdırmış olabilir ama ne olursa olsun, herkes hayretler içerisinde kalıyor.

Dolby 5.1 Stereo ses motoru ile desteklendiği için sesler de en az oyunun görünüşü kadar korkutucu. Hele koparılan etin sesi! Elimizdeki demolardan birinde eskiden Pinky demon dediğimiz yaratığın Doom 3 için korkunç değiştirilmiş bir hali banyo yerinde kanlar içerisinde yatan bir zombinin cesedini



**Bu adam bizim gibi bir askerdi.**

**Pinky Demon, 'özellikle' hiç ummadık yerlerden çıkacak.**

parçalaya parçalaya yiyor. Tavanda sallanan lamba yüzünden odadaki bütün aydınlık ve karanlık yerler değişiyor. Böyle bir atmosfer olamaz dedirtiyor insana ve id cidden de dediğini yapıp midesi en sağlam oyuncular bile korkutacak. Oyun içerisinde öyle olaylar var ki...

### ŞAŞIRMAK...

Mesela koridorda yürürken birden bire hiç kimsenin gelmesini beklemediğimiz bir yerden metal borular parçalanıp bükülüyor ve bir iblis fırlıyor. İlk oyunda da öldürmesi zor olan Hellknight'lardan biri bile bizi öldürmeye yetiyor.

Öncelikle oyunun her anı, her ka-

resi tıpkı bir filmde olduğu gibi olay tablosunda çizimler ve anlatımlarla belirlenmiş. Oyunun temposu, oyuncuyu avucunun içine almak için özel olarak hazırlanmış. Nerede korkup nereye kaçacağız, neler olacak, hepsini tek tek düşünüp bizim için sayısız korkutucu sürpriz hazırlamışlar. Ara sahneler çok kısıtlı ve oyun içi motoruyla yapılmış. Artık konuşup yardımlaşabileceğimiz bilgisayar kontrolünde karakterler de mevcut. Fakat demodaki bir askerin nasıl da zombiye dönüştüğünü gördükten sonra o lanetli yerlerde birilerine güvenebilmek zor olsa gerek. Doom 3 cidden yoğun bir oyun olacak.

Mars'ın uydularındaki uzay istasyonlarının metal koridorlarında ve Mars' ta cehenneme açtığımız kapılardan gelen yaratıklar bizi bekliyor. Yalnız bir askerin uzayda cehennem iblisleriyle kapışması... Bunu kaç yaşına gelirim geleyim seveceğim! Tabii ben yaşlanmadan gelir umarım. ■

## Gölgelere Dönüş...

## THIEF 3

Garret, Unreal 2 ve Havok motorlarıyla emsalsiz bir şekilde dönüyor

Looking Glass Studios Thief ile FPS türüne yepyeni bir soluk getirmişti. Ne oyunun geçtiği zaman ve mekan ne kahraman ne de oynanış o zamana kadar yapılmış başka hiçbir oyuna benzemiyordu. Garrett isimli hırsız oynuyorduk. Gölgelerden sessizce süzülerek, karanlık ve sihirli ortaçağ atmosferi taşıyan garip mekamlardan özel eşyaları aşırıyorduk. Her aşamada planlı ve dikkatli davranıp elimizdeki eşyaları ve yeteneklerimizi en iyi şekilde kullanarak ilerliyorduk. Çünkü çaldığımız hazinelerin muhafızlarına yakalanmak büyük olasılıkla ölüm demektir. Çok nadiren yalnız yakaladığımız bir nöbetçiyi çok gerekiyorsa ya fark ettirmeden arkadan kafasına vurup bayıltıyor veyahut zorlanarak ta olsa kılıç dövüşünde öldürmeyi başarabiliyorduk. Sorun şuydu ki girdiğimiz yerde bir kişi bile bağırırsa her şeyin mahvolması, muhafızların doluşması mümkündü. Kazandığımız paraları daha iyi maymuncuklara, ışıkları söndüre-

bilen, ip atabilen ya da zehirli oklara yatırabiliyorduk. Bu da işin başka bir zevkiydi ve her zaman birkaç parça ekstra aşımak sonraki görevlerimizi kolaylaştırıyordu. Yine de Thief 1 ve 2 çok zor ve hatta bazen bunaltabilen klasiklerdir.

Ve ne yazık ki bu oyunlara imza atan Looking Glass Studios kapanmıştı. Acaba yeni bir Thief olmayacak mı derken fırsatı değerlendiren Eidos oyunun haklarını satın aldı ve Thief 3 için Warren Spector ile anlaşmıştı. Warren Spector ismini sıkı sık duyduğunuz ya da duymadıysanız da PC oyunları ile ilgilenirken duyacağınız biri. Looking Glass'ın kurucularından ve System Shock, Deus Ex ve önceki Thief'lerin de yapımcısı. Bir oyun dahisi. Thief 3'ün dönüp dolaşıp onun eline düşmesi de biz PC sahipleri için büyük nimet doğrusu.

## DARK ENGINE'A ELVEDA

Thief 1-2 de kullanılan Dark Engine her ne kadar iyi bir oyun motoru olsa da artık oldukça eskimiş durumda ve ya-

pımcıların yapmak istediklerini yapmaya yetmiyor. Bu yüzden Thief 3'te Unreal 2 oyun motoru ve Havoc fizik motoru kullanılıyor. Tabii ki bu oyunun stiline göre modifiye edilip gerektiği şekilde değiştirilerek. Oynanışın en önemli noktası olan ışık ve gölge üzerinde, oyunun genel grafik ve atmosfer kalitesinin üzerinde oldukça durulmuş. Havoc fizik motoru onlarca oyunun yapımında kullanılan ve geniş esneklik sunabilen bir fizik motoru. Karakterlerin giysi animasyonlarından tutun da hasar gören ve değişime uğrayan mekanlara, her türlü düşme yuvarlanma gibi efekti başarıyla gerçekleştiriyor. Deus Ex 2, Doom 3, Half Life 2 gibi oyunlarda da kullanılıyor, tabii ki her birindeki kullanılışı oldukça farklı ama anlayacağınız gibi belli bir standardın oldukça üstünde.

Thief 3 gölgeler üzerine kurulu bir oyun olarak bize en iyisini vaat ediyor. Ateş oklarının uçarken karanlığı delip ışık ve gölgeler yaratması etkileyiciydi. Bunun gibi pek çok de-

## DETAYLAR

**ÇIKIŞ TARİHİ:** Belli Değil  
**TÜR:** Aksiyon  
**YAPIM:** Ion Storm  
**DAĞITIM:** Eidos

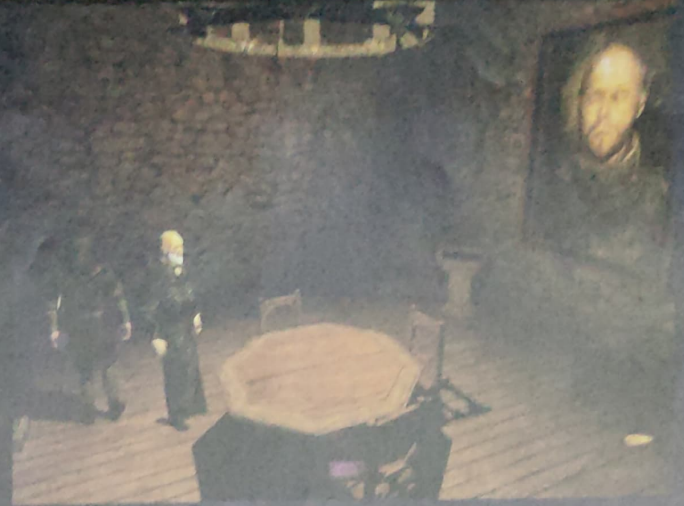
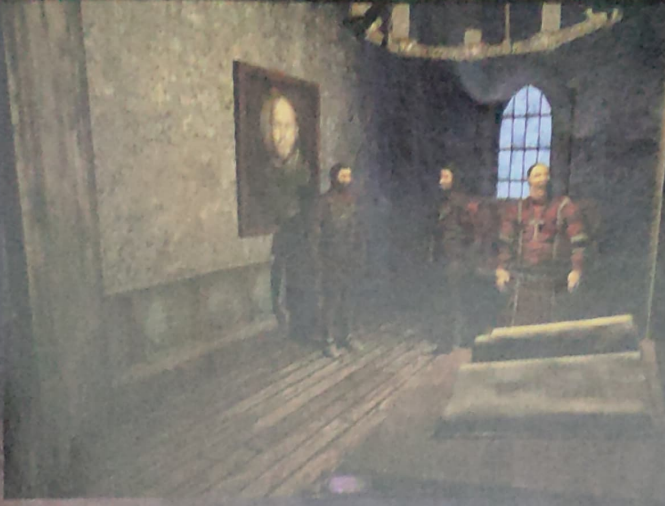
## Neden Heyecanlanalım

- Son nesil grafikler ve sesler ile yaratılan 'Thief' atmosferi.
- Gerçek zamanlı ışıklandırma.
- Gelişmiş yapay zeka.
- Yeni bulmacalar ve senaryo.

İlk iki oyundan hatırladığımız kütler ve gruplar yine işimize karışmaya ve bize iş sağlamaya devam ediyor.







tain yanı sıra şimdilik kesinleşmeyen noktalar var. Mesela kendimiz görünmesek de gölgemizin muhafızları uyarıp uarmayacağı henüz belirsiz. Çünkü bu sefer de oyun çok zor olabilir.

### HIRSIZLIĞIN GÜÇLÜKLERİ

Eskisi gibi yayımız ve çeşit çeşit sihirli oklarımız mevcut. Yadigar kılıcımız ve muhafızları bayıltmakta kullandığımız sopamız hala mevcut. Masaüstü oyunlarındaki hırsızlara daha yakın bir şekilde artık bir hançerimiz var. Özellikle de sürpriz bir şekilde sırtından bıçakladığımız muhafızları tek darbeyle öldürmek mümkün. Tabii cesedi diğer devriye gizen muhafızların bulamayacağı bir yere saklamak şartıyla. Muhafızlar yine onları sevdiğimiz ve bildiğimiz gibi ısıklık olarak taştan koridorlarda devriye gezecekler. Bazen devriyeyi çabucak bitirip bir an evvel sıcak ateşin başına dönmek isteyecekler. Fakat çoğunlukla eskiden olduğu gi-

bi en ufak tıkırtıda kılıçlarına sarılıp ne oluyor orda kim var diye etrafı kolaçan edecekler.

Oyuna getirilen en büyük ve güzel yeniliklerden biri de kilit açmak konusunda yapılmış. Eskiden kilidi açmaya çalışırken dümdüz kilide bakıp bekler olmadı en fazla birkaç maymuncuk çeşidi denerdik. Artık çok daha güzel ve zevkli. Maymuncukla uğraşırken kafamızı çevirip şöyle bir etrafı kesebiliyoruz. Pek çok farklı kilit tipi olacak ve belli tipteki kilitleri açmak için maymuncuğu belli şekillerde hareket ettirmek, kilidin dillerine bastırıp açmak gerekecek. Kilitten gelen sesler bizim için büyük ipucu olacak. Yani artık hem gözümüz hem kulağımız hem de beynimiz ve ellerimiz kilidi açmak için aynı anda çalışırken yakalanma korkusuyla adrenalin salgılayacağız. Tabii bunun da belli kolaylıkları var. Belli bir tipteki kilidi nasıl açtığınıza dikkat ederseniz aynı tipteki kilitleri aynen açabilirsiniz. Mesela

metal kare bir asma kilidin dillerinin yukarı, sağa, aşağı itilmesiyle açılacağını öğrenince gerisi kolay. Tehlikeyi sevenler için de bazı kapıların anahtarlarını muhafızlarla uğraşıp bulmak mümkün.

### GARRETT'İN SESİ

İlk oyunlarda karakterimize hayat veren karizmatik sesin sahibi Steve Russell Thief 3' te yine bizimle. Bütün oyunun oynanışında görüntü kadar ses de etkili ve yalnızca karakter seslendirmeleri değil oyunun her noktasında sesler mükemmel. Thief'te o birbirinden dehşetli karanlık yapılar da hareket etmeden önce göremediğim yerleri dinleyerek beklediğim dakikaları unutamam. Stres, adrenalin ve ödülle ulaşınca duyulan tatmin. Tabii bir de bunun kaçıışı var!

Büyük sürprizlerle dolu olduğundan olsa gerek Thief 3' ün konusu hakkında pek bilgi verilmiyor. Bildiğimiz kadarıyla Garrett' in maceraları devam ediyor. Eski iş verenimiz

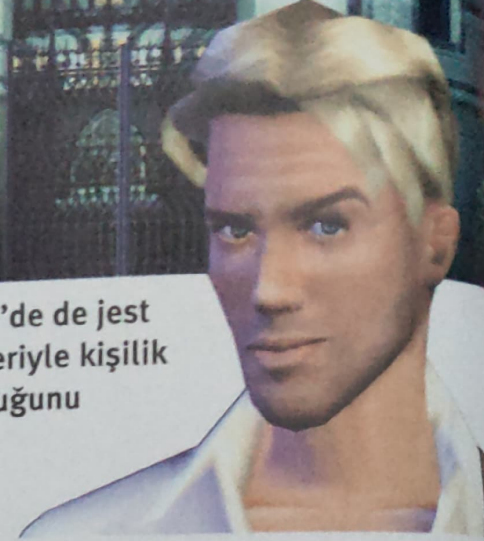
The Keepers şehrin yok oluşunu haber veren bir kehaneti gün ışığına çıkartmıştır. Neyse ki bu yıkımı engellemek mümkündür. Çeşitli yerlere dağılmış anlık eşyalar ve kalıntılar sayesinde Keepers bunu engelleyebilecektir. Her ne kadar sahipleri bunlardan ayrılmaya pek niyetli olmasalar da birinin bunları alıp getirmesi gerekmektedir. En uygun kişi de Garrett' tan başka kim olabilir?

Sonuçta öğrendiklerimiz Thief 3' ün seriyi çok daha yücelterek devam ettirecek bir oyun olduğuna en ufak bir şüphe bırakmıyor. Bir de projenin arkasında yaptığı hiçbir oyun başarısız olmamış Warren Spector gibi bir isim var. Kesin çıkış tarihi belli olmasa da oyun büyük ölçüde tamamlanmış durumda. Piyasaya çıktığında özellikle serinin eski oyunlarını sevenleri tekrar ekran başına bağlayacak. Hiç Thief oynamamış olanlara da farklı bir FPS tecrübesi yaşatacak.





George 3D'de de jest ve mimikleriyle kişilik sahibi olduğunu gösteriyor.



George yine macera peşinde

# BROKEN SWORD 3

Macera oyunlarındaki 3D'ye karşı olan önyargıyı ortadan kaldıracak



Nico Collard, George'a yakışır bir ortak.

## DETAYLAR

**ÇIKIŞ TARİHİ:** 2003

**TÜR:** Macera

**YAPIM:** Revolution Software

**DAĞITIM:** THQ

## Neden Heyecanlanalım

- Serbest ve birden çok çözüm yoluna izin veriyor.
- Devamlı hareket sayesinde sonraki adım ne diye takılıp kalmıyor, atmosferden kopmuyoruz.

**B**undan uzun zaman önce karanlık tapınakçıların gizemlerini araştırdığımız, Paris'te bir kafede hiç beklenmedik bir şekilde başlayan ve bizi iki oyun boyunca peşinden sürükleyen bir macera vardı. Aradan geçen uzun zamandan sonra kahramanımız George yepyeni bir macera oyununda bizimle birlikte.

## 3D MACERA

Son Monkey Island, donuk yüzler ve soğuk 3D modeller yüzünden başarısız olması haliyle 3D'ye karşı bir önyargıya sebep oldu. Fakat Broken Sword'a gösterilen özene ve görüntülere bakınca, bu sefer işlerin doğru gitmesi için bir sebep gözüküyor. Karakter modelleri, animasyonları ve olayların geçtiği ortamlar mükemmel gözüküyor.

Çevremizdeki neredeyse her şey ile etkileşime geçebildi-

ğimiz gibi, atlayıp sıçrayabiliyor, tırmanıp sürünebiliyoruz. Sizin de anlayacağınız üzere yeni macera oyunları artık çok daha hareket ağırlıklı ve daha ziyade üçüncü kişi perspektifli aksiyon oyunlarına daha yakın. Daha bir Indiana Jones havası var yani.

Bunun esas sebebinin Revolution yapımcıları şöyle açıklıyor. Eğer klasik "tıkla ilerle, tıkla ilerle" tadında bir oyun yaparsanız, bugün piyasada olan ve tekrar tekrar oynanabilen oyunlar karşısında oyundan aldıkları para büyük bir haksızlık olacaktır. Bu yüzden tehlikeli bölümlerde daha fazla hareket, hızlı kararlar ve doğru hareketler gerekiyor. Tabii macera havasından kopmamak için bize kolay yollar ile ilgili ipuçları da veriliyor. Neyi nerede nasıl kullanacağımız ama özellikle de "ortam koşullarından" nasıl yararlanacağımız konusunda. En basiti mutfaktaki kapaşmada bulunduğumuz konumu algılayıp buzdolabının kapağını düşmanımıza vurup onu devirmek.

Fakat bütün bunları bir kenara bıraktığımızda en büyük yenilik, pek çok yerde tek bir çözüm yolundan fazlasının olması. Yani alternatif yollar kullanılarak ilerlemek de mümkün. Bu, oyunun tekrar tekrar oynanabilirliğini oldukça artıran bir özellik.

## ANİ KARARLAR

Seride alışık olduğumuz gibi pek çok gizli düşmanımız ve bizi bekleyen sayısız tuzak, tehlike var. Yanlış kararlar verdiğimizde genelde ölüyoruz. Fakat Revolution gözümüzü açık tuttuğumuz sürece geçmesi imkansız yerler bulunmayacağını söylüyor. Böylece her seferinde "ilerle, hata yap, öl, yükle, öğren, geç" diye ilerlemek söz konusu değil.

Revolution çok sevdiği oyun serisini bu oyun ile çok daha güzel bir noktaya taşımaya çalışıyor. Görünen o ki başarı da olacak ve bizler de bir kez daha, fakat çok daha hareketli bir şekilde Broken Sword atmosferi soluyacağız.

Tam gaz geliyor

# FULL THROTTLE®

## HELL ON WHEELS

Ben, arkada çetesiyle bela çıkarmak üzere!

Lucas Arts, anlaşılan 'sanat' yapmaya yeniden başlamış

**F**ull Throttle macera ile aksiyonu mükemmel bir şekilde harmanlayarak zamanını aşmayı başaran bir oyun oldu. Çizgi film tadında grafikleri, oyunun hikayesinin içerisine katılmış motosiklet ve yol felsefesi, renkli ve zengin karakterleri ve mükemmel espri anlayışı ile Lucas'ın en iyi macera oyunları arasında yer aldı. Devamı çıkmadı çünkü Full Throttle tek atımlık bir macera diyorduk. Ne de olsa olaylar öyle güzel oturmuş ve kahramanlar da öyle gerçekçi bir şekilde yollarına gitmişlerdi ki, devamını getirmek cidden zordu. İşte nihayet yıllar sonra, üstüne üstlük bilgisayarlarımızın sunduğu en son imkanlardan da faydalanarak tamamen 3D ve üçüncü kişi perspektifinden geri dönüyor.



### ESKİ DOSTLAR...

Motorcular devamlı yoldadılar, arada uğradıkları mekanlar olsa bile onların evleri motorlarıdır. Ben ve çetesi Polecat's'ın yolu bir motorcunun seveceği türden bir kasaba olan El Nada'ya düşer. Uzun

yolculuklardan sonra burası arada bir takılıp dostlarla sohbet edebileceğiniz bir liman gibidir. Fakat ne yazık ki tüm güzel şeyler gibi bunun da sonu gelir. Ben çetesiyle bir dahaki ziyaretinde burayı yok edilmiş bulur ve bunun sorumlularına karşı intikam için dolu dizgin maceraya atılırız.

Altımızda yine ve tabii ki alevler çıkarıp asfalt yiyen canavar Corley'imiz var. Maureen ve Father Torque gibi eski dostlar da yine bizimle. Full Throttle 2'de çok daha fazla aksiyon, çok daha fazla dövüş var. Artık sadece motorsiklet üzerinde de değil bir yaya olarak da gerektiğinde kavgaya karışıyoruz. Yumruklarımızdan etraftaki sandalyelere, içki şişelerine pek çok şeyi silah olarak kullanabiliyoruz. Toplamda 40'ın üzerinde böyle eşya var. İkinden de hatırlarsınız zincir, odun, kalas, elektrikli testere, zincirli topuz gibi güzide aletleri.

### 3D VE MACERA

Monkey Island, macera oyununda 3D kullanılmasında bizde bir ön yargı yarattı. Lucas ta FT2' de karakter animasyonlarına çok önem vererek



bunu yıkmayı hedefliyor. Sadece karakterlere özen göstermekle kalmamış, oyuna atmosferini kazandıran renklere ve çöle, gökyüzüne, yola da dikkat etmişler. 3D ile eski atmosferi yakalayabilmek için epey uğraşmışlar. Maceralarımız bizi ilk oyundan aşına olduğumuz motorcu barları, hurdalıklar, uçak mezarlıkları ve petrol rafinerileri gibi yerlere taşıyor. Yani yine bir solukta oynanacak bir maceraya hazır olun.

### DETAYLAR

**ÇIKIŞ TARİHİ:** 2003 son çeyrek  
**TÜR:** Macera- Aksiyon  
**YAPIM:** Lucas Arts  
**DAĞITIM:** Lucas Arts

### Neden Heyecanlanalım

- Daha fazla dövüş, hareket ve macera.
- Eski atmosferi koruyan güncel grafikler.
- Efsane motorsikleti kullanma imkanı.
- Onlarca silah, eşya ve mekan, geniş etkileşim imkanı.

*Makine'nin dönüşü*

# DEUS EX: INVISIBLE WAR



**Karanlık bir gelecekte en komplo meraklısı oyuncuyu bile şaşırtacak**

**D**eus Ex, FPS ile RPG' nin mükemmel bir harmanı, komplolarla dolu şaşırtıcı bir bilim kurgu oyunuydu. Bir klasiğe yakışır biçimde kendi ilklerine imza atmıştı. Mükemmel konusu, oynanabilirliği, grafiklerin ve müziklerin bütünlüğüyle yakalanan kendine has atmosferi... Hele bir de bunlara oyun içinde dallanıp budaklanan çeşitli yollarla ulaşılabilen 3 farklı sonu, yani serbestliği ekleyin!

Oyun, haliyle çok sağlam satarak her eve sızarak kendine has bir hayran kitlesine sahip oldu. Her ne kadar yapımcılar benzetmeden hoşlanmasalar da genelde giyimler ve tarzlarında Matrix ile olan benzerlikleri daha da geniş bir kitleyi oyuncu çekmişti. Hoş bu tarz aslında Blade Runner gibi klasiklerden gelir fakat nedense bir Matrix belenmiştir gider. Yapımcılar

da deşirmenin suyu akarken hemen kolları sıvayıp Deus Ex: Invisible War' u yapmaya başladılar. Oyun şu an neredeyse tamamlanmış durumda olan oyunun henüz ne zaman piyasaya çıkacağı resmen açıklanmış değil. Fakat büyük olasılıkla, bir aksilik çıkmaz ise, inşallah bu sonbahar oynuyor olacağız!

## GÖRÜNMEZ DÜŞMANLAR

Deus Ex' in bittiği yerden 15-20 yıl kadar sonrası. İlk oyunun da her yerinde olan nano teknoloji artık abartı bir seviyeye ulaşmıştır. Dünya ekonomik ve sosyal patlamalar, tüketilen kaynaklar yüzünden krizdedir. Artık gemisini kurtaran kaptandır. Fakat kriz zamanları hep en güzel fırsatları sunar ve gelecek yüzyıllar boyunca insanlığın kaderi şimdi belirlenecektir. Olayların bir dönüm noktası, TARSUS isimli şirketin üssüne yapı-

lan terörist saldırı olur. Nanoteknoloji harikası patlayıcılar şehri de üs ile birlikte uçurur. Yeni ve bilinmeyen bir düşmana karşı yeni ve bilinmeyen silahlar geliştirilir. Yeni Düzen Kilisesi, Dünya Ticaret Organizasyonu, Tapınakçılar ve TARSUS fırsatları değerlendirmeye çalışırken biz olayların akışında yönümüzü çizebileceğiz.

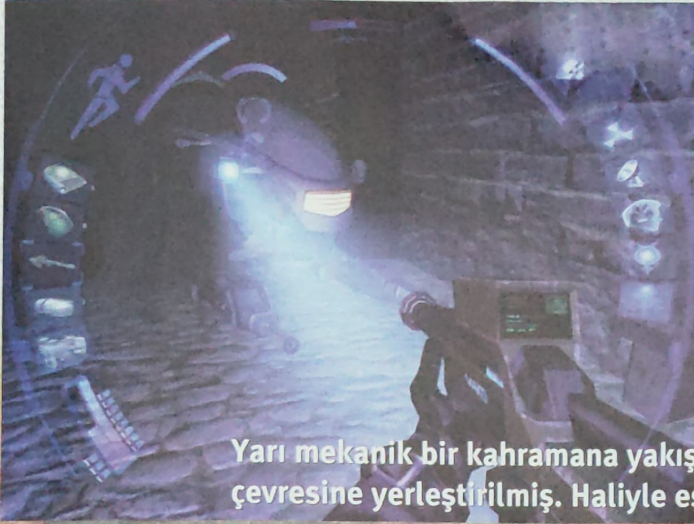
JC Denton' un yeni nesil bir klonu olan Alex D, yani biz, Chicago'daki bu patlamadan sonra oyuna bizim gibi 'geliştirilmiş' insanların yer aldığı bir kompleks başlıyoruz. Karakterlerle oyun boyunca konuşmalarımızdan pek çok şey öğrenmemiz ve olayların arka yüzlerini açığa çıkarıp kendi avantajımıza kullanmamız mümkün. Ne de olsa Deus Ex bir RPG. Üstelik artık bir RPG' ye yakışır şekilde karakterimizin cinsiyetini ve genel görünüşünü belirlemek bizim

## DETAYLAR

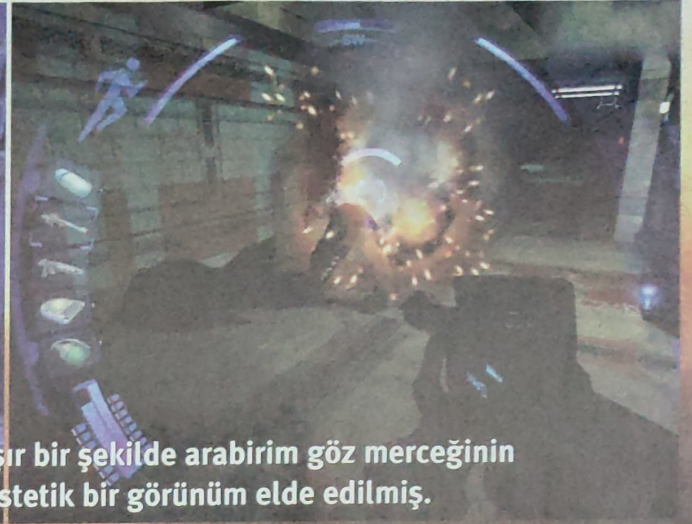
**ÇIKIŞ TARİHİ:** 2003' ün 3. çeyreği  
**TÜR:** FPS- RPG  
**YAPIM:** Ion Storm  
**DAĞITIM:** Eidos Interactive

## Neden Heyecanlanalım

- Karanlık bir bilim kurgu dünyasında geçiyor.
- Bol komplo, macera, hareket, verilecek kararlar, savaş.
- Yeni nesil grafikler, sesler ve geliştirilmiş arabirim.
- Karakter geliştirme özellikleri.
- Serbestlik.



Yarı mekanik bir kahramana yakışır bir şekilde arabirim göz merceğinin çevresine yerleştirilmiş. Haliyle estetik bir görünüm elde edilmiş.



elimizde! Dedik ya ilk oyuna Matrix benzetmeleri yapıldı diye, artık oyunun stilinde ve genel giyim tarzında bazı değişiklikler yapılmış. Deus Ex tarzının dışına çıkmadan fakat daha da özgünleştirilerek. Oyun içi görüntülerde giysiler gayet güzel duruyor doğrusu. Unreal oyun motoru ve kullanılan bazı özel teknikler sayesinde her biri ortalama 3000 poligondan oluşan karakterlerdeki detay seviyesi gerçekten korkunç. Sadece detay da değil, robotlar gerçekten metal, sentetikler ve plastikler gerçekten plastik hissi veriyor. Bazı tekniklerle poligon sayısından beklenmeyecek derecede hatlara yumuşaklık katılmış.

### MAKİNE İNSAN

Oyunda karakterimizi nano makineler sayesinde geliştiriyoruz yani bir anlamda level atlatıyoruz. İlk oyundaki vücuda yerleştirilen modifikasyonlar ve hack etmekten kilit açmaya kadar çeşitli yetenekler tek bir kategoride birleştirmişler. Artık görüşle ilgili bir yetenek aldığınızda size iki seçenek sunuluyor, geliştirilmiş görüş ya da minik bir casus

robot. Seçtiğiniz dalın da 3 farklı seviyesi oluyor, sadece gece görüşünden duvarların arkasındakileri görmeye kadar! Öyleleri var ki metrelerce sıçrayabilir, radarlara görünmeyebilir, koyduk mu oturabilir ve de ölümcül yaralarımızı kendiliğinden iyileştirebiliriz.

Çeşitli şekillerde aldığımız modifikasyonların yanında bir de karaborsadan bulabileceğimiz nadide parçalar var ki bunlardan bazıları bizi bir tech vampir haline getirebiliyor. Öldürdüğümüz düşmanın organik dokularıyla bizi iyileştirebiliyor! Eh Deus Ex 2'de daha sayısız ünlemle karşılaşacağımızdan eminim.

Doğrusu bu oyunun serisinin ilk oyunundan daha iyi olan nadide bir devam olmasını bekliyorum. Kendilerini cidden geliştirip kaynaklarını çok verimli kullanmışlar. Özellikle karakter geliştirme sisteminde ufak ufak başka RPG'lerde de görmeye başladığımız bir yenilik var. Oyuncunun karakterinden memnun olmadığı durumlarda kısıtlı da olsa yeteneklerinden bazılarını değiştirebilmesini sağ-

lıyor. Böylece oyunun yeniden oynanabilirliği düşürülmeden, ki zaten pek çok alternatif son var, esneklik sağlanmış oluyor.

Oyunun arabirimi konusunda da çok büyük gelişme sağlanmış. Deus Ex'te klavyede kullanılan tuş sayısını abarttıklarını düşünen programcılar sayıyı azaltıp kullanımı kolaylaştırmış. Bunun yanında ekranın ortasındaki HUD'da da çok güzel bir değişiklik yapılmış. Saydam bir retina efekti şeklinde işiğe ve zooma göre bulanıklaşıp değişen HUD gerçekten de hoş duruyor.

Her şeyden öte, bütün bu dehşet detayı ve gördüğünüz grafikleri saniyede 30 kare hızda Pentium III 850 işlemcili GeForce 3 ekran kartlı ortalama bir makinede çalıştıracak olmamız harika bir olay. Oyunu detay seviyesi yüksek oynamak önemli. Çünkü gerçekten de bu sefer ışık ve gölgeye sadece mükemmel bir atmosfer unsuru olarak değil, oyunun oynanışında çok önemli bir yere sahip olacak derecede önem verilmiş. Yani oyunu tamamen bir casus gibi oynamak mümkün. Ayrıca

artık bazı düşmanlarımız da karanlığı ve gizliliği kullanıyor, yani artık ava giderken avlanmak ta olası. Bir de düşmanların takım halinde çalıştığını düşünün tam olsun. Unreal motorunun grafik güzelliklerine ve oyun atmosferine ek olarak, oyuna entegre edilmiş Havoc 1.0 fizik motoru oldukça etkileyici. Henüz 1.0 versiyonu olmasına ve geliştirilmesine rağmen alev makinesinin ateşi olsun, cisimlerin fizik hareketleri ve denge merkezleri, düşüşler olsun oldukça iyi. Gölge ve ışık açılarının hesaplanıp hareketle ilişkilendirilmesinde de bu fizik motoru işini iyi görüyor. FPS'lerde göze batan şeylerden biri de ölünce yerde garip pozisyonlarda yatan, komik ve bazen havada duran, kolu bacağı duvarlardan geçen düşmanlardır. Ragdoll denilen bir sistemle artık düşmanlar hacimli ve öldüklerinde gerçekten rahatsız edici bir gerçekçilikle düşüyorlar. Bütün bunları bir arada tek bir oyunda, Deus Ex 2: Invisible War'da gelecek sonbahar'da bilgisayarlarımızda olacak. ■

*Cümbür cemaat*

# ROME

## TOTAL WAR

*Savaş alanlarını hiç bu kadar kalabalık ve gerçekçi görmediniz*

### DETAYLAR

**ÇIKIŞ TARİHİ:** Belli Değil  
**TÜR:** Gerçek Zamanlı Strateji  
**YAPIM:** Creative Assembly  
**DAĞITIM:** Activision

### Neden Heyecanlanalım

- Dev Savaşlar
- Film Atmosferi yaratan, mükemmel animasyonlara sahip 3D ünitelerinden binlercesinin kılıç kılıça, kalkan kalkan çarpışması.
- Kuşatmalar hariç de etkileşebildiğimiz, savaş alanı haline gelen şehirler.
- Ana haritada yepyeni strateji imkanları.
- Tarihi Savaşları yaşama imkanı.
- Roma lejyonlarına, Mısır ve Sparta ordularına ve barbarlara kumanda etme imkanı.

**S**hogun ile başlayan efsane bu sefer Roma döneminde karşımıza çıkıyor. Oyun zevki olarak aslına sadık ama aslında devrim niteliğinde bir strateji. İlk izlediğimiz oyun içi videolarında 10.000 kadar birimin, filler, süvariler ve savaş makinalarının da karmaşasında savaşması bizi şaşkına çevirdi. Kılıçlar, mızraklar savruluyor, oklar uçuşuyor! Üstelik her biri 3D olan ve gayet güzel modellenmiş!!! Oyun içinde istediğimiz gibi görüntüyü yakınlaştırıp uzaklaştırabiliyor, kamerayı çevirebiliyoruz. İsterseniz bir avuç askerın çarpışmasını detaylı olarak izleyebilirsiniz ama siz birliklere toptan kumanda ediyorsunuz. Bunun altından kalkmak için ise gerçek hayatta aktörlerin hareketlerini bilgisayar ortamına aktaran motion capture teknikleri kullanılmış. Normalde bilgisayarlarımızın böyle bir hengameyi kaldırmayacağını düşünsek de ortalama PC' de çalışabilecek olması ile yarattı.

Dev bir 3D haritada gerçek zamanlı olarak stratejilerimizi geliştiriyoruz. Gördüğümüz her köprüyü, her dağ geçidini ve her detayı avantajımıza kullanabiliyoruz. Bu arada yanlış duymadınız, artık arkadaşlarımızla daha rahat oynayabilelim diye oyun gerçek zamanlı. Tabii başta ben de yadırgadım fakat bize böyle bir klasiği hediye eden Creative Assembly' in bu işte başarılı olabileceğine iniyorum. Shogun' da nehirler ve tepeler, özellikle de ormanlar önemliydi

fakat Rome eskisinden çok çok daha fazla stratejik önem taşıyan yer şekli içeriyor. Ayrıca haritada yine her yeri göremiyorsunuz. Haritada düşmanların geldiğini önceden görmek çok önemli ve görebilmek için de öncü birliklerle gerçekçi bir şekilde devriye gezmeniz gerekiyor.

Shogun' da ve Medieval' de olduğu gibi öğrenmesi kolay fakat ustalaşması zor bir oyun bekliyor bizi.

Bunun sebepleri saymakla bitecek gibi değil ama genel örnekler verirsek haritada bazı yerlerde belli üniteler daha iyi yetiştiriliyor. Çağlar boyu savaşmış bir bölgede yetiştirilen askerler daha tecrübeli başlıyor. Veya bir yerde maden varsa orada demircilik daha gelişmiş oluyor ve askerlerin zırhları çok daha sağlam oluyor. Savaşları kazanmak için en çok üniteye sahip olmanız değil, en iyi yetiştirilmiş, en disiplinli, iyi ekipmanlı, dinlenmiş ve beslenmiş ordulara mükemmel kumanda etmeniz gerekiyor.

### ROMA VE SENATO

Artık şehirler de surları ile binaları ile savaş alanının bir parçası. Kuşatma aletlerini inşa etmekten tutun da surlarda gedik açıp şehre girmeye gerçekten de buram buram tarih kokuyor. Diyelim ki şehri elde tutamayacaksınız fakat düşmanımıza da şehir büyük bir avantaj sağlıyor, öyleyse yıkabildiğinizi yıkın ve kaçın!

Fakat işin güzel yanı şehri

savunanlar size şehrin düzenini kullanarak güzel tuzaklar hazırlayabilirler. Mesela siz sarayı basmak için hızla ilerlerken arkanızdaki ve çevrenizdeki binalardan birden bire düşman askeri boşalabilir.

Oyun Roma'nın Dünya'nın tek süper gücü olmak yolunda ilerlediği zamanlarda geçiyor. Haliyle esas oyun senaryosu Romalılar üzerine kurulu. Amacımız savaşı ve kaynakları kontrol etmek kadar diplomasi de de güçlü olmak. Bu sayede de Sezar olabilmek! Bunun için Senato üzerinde güç sahibi olmanız gerekli. Roma' lılar her ne kadar kendileri dışında herkesi barbar olarak görse de diğer taraflar Mısırlılar, Spartalılar ve zaman zaman örgütlenen dağınık milletler. Roma dışındaki taraflara multiplayerde veya tarihi savaşlarda kumanda edebiliyoruz. Bir başka büyük yenilik de stratejilerde alışık olduğumuz Dünya Harikaları da oyuna katılmış. Colossus, Mısır Piramitleri, Babil' in Asma Bahçeleri ve bütün bunlar size oyunun oynanışında büyük avantajlar sağlıyor. Tabii kafanıza göre Harika inşa etmeyi düşünmeyin.

Oyun o kadar büyük yenilikler içeriyor ki ilk başta başarılı olacağına inanmak zor gibi görünse de Shogun ve Medieval: Total War, Assembly' in dediklerini yapabileceğinin canlı kanıtları. Nasıl ki Shogun' da bir Akira Hiroşava filmi tadı aldıysak Rome: Total War' dan da bir Spartaküs ve bir Gladyatör filmi tadı alacağız.

**Savaşlara yoğunlaşmak istiyorsanız kaynak kontrolünü yapay zeka valilerinize bırakabilirsiniz.**



Bazı şeyleri unutmak zordur...

# ABANDONWARE

İlk sevgilinizi, ilk defa denize temas ettiğiniz anı, ilk defa birisinin yardımı olmadan bisiklete binip on saniye de olsa dengede kalışınızı, ilk bilgisayarınızı, ilk oyununuzu...

İlk bilgisayarınız bir Spectrum veya Atari 2600 olabilir. Ya da Commodore... Hangisi olursa olsun, o zamanları unutmuş olmanız çok zor. Ortalaması kırk KB olan oyunları oynarken duyduğunuz heyecanı ve mutluluğu neye değiştirdiniz? 3D grafiklere mi, yoksa bump-mapping teknolojisine mi? Hiç sanmıyorum.

"Eski zamanlar" sadece Spectrum, Atari 2600, Commodore veya Amiga gibi sistemleri değil, PC'yi de kapsıyor. PC oyunlarının



tarihi de diğerleri kadar olmasa bile, oldukça derin. Dolayısıyla zaman zaman eski PC oyunlarını da arıyor ve yeniden oynamak istiyoruz. Mesela, 1984 yılında Sierra tarafından yapılan ve PC'lerde oyun da oynanabileceğini kanıtlayan King's Quest'i veya Prince of Persia'yi...

Hangi sistemden olursa olsun,

zamanı geçmiş eski oyunlara "abandonware" deniliyor. Diğer bir anlamda "Terkedilmiş Oyunlar"... Herhangi bir eski oyunu oynamak istediğinizde www... sitesi ne girip aradığınız oyunu indirdi... Ups! Burada duralım. İşte soru:

## Abandonware oyunlar yasal mı?

Aslında bu konu oldukça karmaşık ve yıllardır tartışılıyor, ama yukarıdaki sorunun kesin cevabı şu: Hayır. Yani abandonware oyunlar yasal değil. Tabii ki web sitelerinden, yapımcılarla bir anlaşma yapılmadan dağıtılması da...

İşin ilginç, bu yazıyı 75 yıl sonra yazma imkânım olsaydı, bugün çıkmış bir oyun için yasal diyebilirdim. Bunun nedeniyse, oyunların, ancak 75 yıl sonra bedava olarak dağıtımına izin verilmesi. Bilgisayar oyunlarının tarihi en fazla 25-30 yıl olduğu için de abandonware oyunlar şimdilik yasal değil. Bu durumda abandonware oyunları dağıtan siteler de suç işlemiş oluyor. Bu siteleri denetleyen kurumun adıyla Interactive Digital Software Association (IDSA). IDSA, yazılım şirketlerinin eski oyunlarının web sitelerinden dağıtılmasını, herhangi bir kazanç sağlamadan engelliyor, veya engellemeye çalışıyor.

Her şeye rağmen, IDSA'nın pasif kaldığı bir gerçek. Şu anda, eski oyunların bedava olarak indirilmesine izin veren abandonware sitelerinin sayısı hiç de az değil. Diğer yandan abandonware oyun-

lardaki yasal engel hala tartışılıyor. Profesyonel bir yazılımcıya yazılım korsanlığının yasal olup olmadığını sorduğunuzda vereceği cevap kesinlikle evet olacaktır, ancak aynı soruyu 15 yıllık bir yazılım için sorarsanız cevap değişecektir. Zamanı

geçmiş ve artık kullanılmayan bir yazılımın kopyalanması, kimileri için çok doğal.

Diğer bir tartışma konusuysa, eski oyunları oynamak isteyen oyuncuların bunun için hiçbir yasal olanağa sahip olmamaları. 15-20 yıllık oyunlarının bedava olarak dağıtılmasına izin vermeyen firmaların sayısı oldukça fazla. İlginçtir ki, bu firmalar eski oyunlarının satışını da yapmıyorlar. Yani eski bir oyunu yasal yoldan oynamak isteyen bir oyuncu çaresiz kalıyor. Bu durumda sorulması gereken soru şu: Eski klasikleri oynamak isteyen oyuncular ne yapacak?

İşte sorun da bu noktada başlıyor. Eski oyunlarının satışını durduran firmaların abandonware'e karşı çıkmaları ve oyunlarının dağıtımına izin vermemeleri yolu tırkıyor. Bu da oyuncuları; web sitelerinden, IRC ve FTP sunucularından oyunları download etmeye itiyor. Bunun yasal olmadığını yazının geri kalanında da belirttik, ancak oyuncuların çok fazla alternatif olmadığı ve onlara şans tanınmadığı da bir gerçek.





**CEZASI VAR**

Peki, şimdiye kadar hiç, bir web sitesindeki abandonware download'ları IDSA tarafından durduruldu mu? Evet. İnternet'teki en kapsamlı ve en kaliteli Commodore sitelerinden biri olan [www.lemon64.com](http://www.lemon64.com)'deki oyun download'ları yakın bir geçmişte durduruldu. Eskiden sitede on binlerce Commodore oyununun download'ına izin verildi,

ancak şu sıralarda [www.lemon64.com](http://www.lemon64.com)'da, firmalar tarafından dağıtımına izin verilen birkaç oyun dışında (çok az sayıda) hiçbir şey download edilemiyor.

[www.the-underdogs.org](http://www.the-underdogs.org) adresi altından yayın yapan bir diğer kapsamlı abandonware sitesi olan Home of the Underdogs'da ise hâlen abandonware oyunlar indirilebiliyor. Site sahipleri, artık bu oyunların zamanının geçtiğini ve download'a açılmasında herhangi bir sorun olmaması gerektiğini savunuyor. Şu anda site sorunsuz bir şekilde yayına devam ediyor.

Lemon 64'teki oyunlar sunucudan kaldırılırken, Underdogs'ta hâlâ download'ın açık olması (en azından link verilmesi) oldukça çelişkili. Ortada bir sorun olduğu gerçek. Eğer bir yasa varsa, bunun her kuruma aynı şekilde uygulanması gerekir.

**FARKLI GÖRÜŞLER**

EA'nin iletişim sorumlusu Jeff Brown ise şunları belirtiyor: "Eski klasikleri oynamak, oyuncuların en doğal hakları. Nasıl televizyonlar bazı programları yeniden yayına koyuyor ve milyonlarca kişi bu yayınları banttan izliyorsa, oyuncular da eski oyunları yeniden oynayabilir. Elbette bunun için yasal olmayan yolları denemeleri doğru

değil, ancak eski oyunlarının satışını yapmayan ve bu oyunların internetten bedava olarak dağıtılmasına izin vermeyen firmaların stratejilerini de doğru bulmuyorum. Biz Madden NFL 95 ve SimCity gibi oyunların site-mizden indirilmesine olanak tanıyoruz. Diğer firmaların da bunu benzer uygulamalar yapması gerekli."

Son yıllardaki en kaliteli RPG oyunlarından biri olan The Elder Scrolls: Morrowind'in yapımcısı ve yayıncısı Bethesda'nın pazarlama-satış sorumlusu Pete Hines, kesin bir şekilde "Abandonware korsanlıktır," diyor. Ayrıca Hines, abandonware'in internetteki akışının mutlaka kontrol altına alınması gerektiğini belirtiyor ve devam ediyor: "İnsanlar, abandonware oyunların internetten dağıtılmasının, bu oyunlar satışa sunulmadığı için firmalara zarar vermeyeceğini savunuyor. Peki, herhangi bir firma, internetten bedava olarak dağıtılan oyununu ileri bir tarihte kutulu olarak satışa sunarsa ne olacak? Bu durumda mağdur kim olacak?"

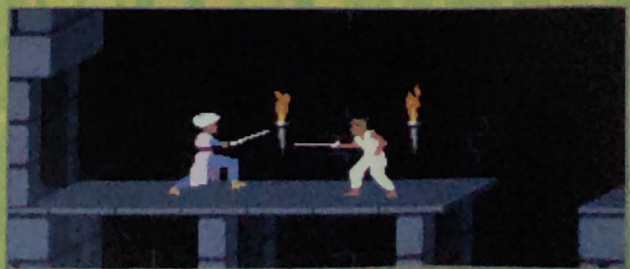
En eğlenceli icon-adventure oyunlarından biri olan Larry serisinin yaratıcısı Al Lowe ise olaya biraz daha ilimli (!) yaklaşıyor. Al Lowe, "Oyuncular neden devamlı olarak internette bedava oyun arıyor?" sorusunu, "Çünkü onlar işe yaramaz çapulcular! Programcıların kanını emiyorlar ve onlara zarar veriyorlar! Şimdi beni rahat bırakın da korsan müzik indirmeye devam edeyim!" diye yanıtıyor. Lowe, abandonware'e sıcak bakan azınlığın içinde. Al Lowe, refleks gerektiren FPS'lerin veya aksiyon oyunlarının herkes için uygun olmadığını ve adventure oyunlarının da artık çok az yapıldığını, dolayısıyla oyuncuların eski adven-

ture'ları oynamaya hakkı olduğunu belirtiyor. Tabii ki Lowe da burada yasal engellere takılıyor. Sierra, Larry serisinin kutulu satışına hâlâ devam ediyor. Bulmak zor da olsa, Lowe "Larry'nin satışta olan kutulu, orijinal versiyonunu alın," diyor.

**AMA BİZCE**

Gelelim bize... Bizce abandonware oyunların bu şekilde oyuncularından saklanması ve satışa sunulmadığı halde İnternet'ten bedava dağıtılmasına izin verilmesi yanlış. Eğer bu oyunların satışı yapılacaksa, daha fazla zaman geçirilmeden yapılsın. Firmalar ve ikinci planda IDSA, oyuncuların elini kolunu bağılıyor, yasal bir olanak sunmuyor. Sonuçta, abandonware oyunların dağıtılması yasal değil, ama şimdilik bu, anlamsız bir yasa olmaktan ileriye gidemiyor.

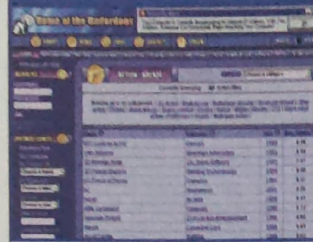
Okuyacağınız yazıda ise; abandonware oyunları nereden bulabileceğinizi, gelmiş geçmiş en iyi 10 klasiği ve emulasyon hakkında her şeyi bulacaksınız. Başlıyoruz...



# ABANDONWARE OYUNLAR NEREDEN BULUNUR?

Internet'te onlarca abandonware oyun sitesi var. Bu sitelerden eski klasikleri indirebilir ve nostalji yapabilirsiniz. İşte bu sitelerden birkaçı... Abandonware oyunların yasal boyutunu yukarıda anlattık. Bundan sonrası size kalıyor.

## Home of the Underdogs(PC) www.the-underdogs.org



Internet'teki en kapsamlı ve en geniş oyun ağına sahip olan abandonware sitelerinden biri Home of the Underdogs. Underdogs'ta sadece eski PC oyunlarına yer veriliyor, ancak sitede çok fazla sayıda hit oyuna ulaşabiliyorsunuz. Bunların arasında Neverhood gibi adventure klasikleri de var. Sitedeki oyunlar; action, adventure ve spor gibi kısımlara ayrılmış. Bunların dışında sitede strateji rehberleri de bulabiliyorsunuz. Underdogs'ta birden fazla oyunun aynı anda indirilmesine izin verilmiyor. Eğer bunu yaparsanız siteden banlanıyorsunuz.

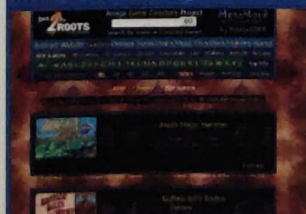
## www.nostalgia.pl/ download/amiga/games/ (Amiga)

Index of /download/amiga/games/

name	size	modified	status
00000000			
00000001			
00000002			
00000003			
00000004			
00000005			
00000006			
00000007			
00000008			
00000009			
0000000A			
0000000B			
0000000C			
0000000D			
0000000E			
0000000F			
00000010			
00000011			
00000012			
00000013			
00000014			
00000015			
00000016			
00000017			
00000018			
00000019			
0000001A			
0000001B			
0000001C			
0000001D			
0000001E			
0000001F			

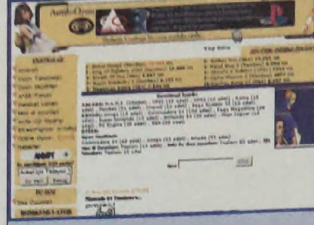
Bu adresten birçok Amiga oyununa ulaşabilirsiniz.

## Back to the Roots (Amiga) www.back2roots.org



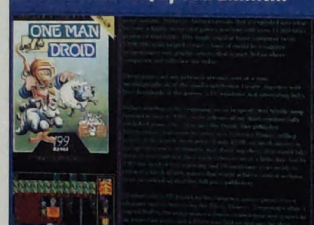
Back to the Roots uzun zamandır yayına devam eden en kaliteli oyun sitelerinden biri. Sitedeki Amiga oyunları çok fazla bilinmiyor. Hit oyunlar yerine adı duyulmayan, ama kaliteli oyunlara yer verilmiş (yine de Gloom gibi klasik oyunları Back to the Roots'tan indirebiliyorsunuz). Bunun yanında sitede Amiga ilgili haberler ve oyun incelemeleri bulunuyor.

## Antik-Oyun (Karışık) www.antikoyun.com



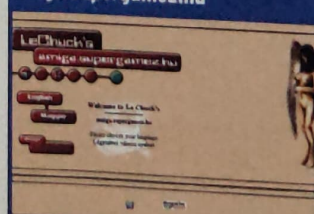
Aslında abandonware hakkında kaliteli ve yerli bir site bulmanız çok zor, ancak Antik-Oyun bu açıdan kapattır. Sitede; Amiga 500-1200, Commodore 64, Sega Mega Drive, Super Nintendo, Playstation, Atari 2600, Nintendo 64 ve Nintendo GBA gibi sistemlerin emulater ve oyunlarının yanında PC-DOS oyunlarını da bulabiliyorsunuz. Sitede ayrıca CD satışı da yapılıyor. Antik-Oyun mutlaka uğranması gereken siteler arasında...

## Autolaunch (Spectrum) www.autolaunch. freeserve.co.uk/spectrum.htm



Spectrum'la ilgili bir fan sitesi. Sitede birçok Spectrum sitesine link ve birkaç oyun bulunuyor.

## LeChuck (Amiga) amiga.supergamez.hu



Google.com'a girip "Amiga ROM download" yazdığınızda onlarca siteyle karşılaşsınız, ancak bu sitelerden herhangi birine girip oyun download etmeye çalıştığınızda link'lerin birçoğu kırık çıkar. amiga.supergamez.hu adresinde ise bu tip bir soruna karşılaşmıyorsunuz. Sitede çok fazla Amiga oyunu yok, ama link'lerin hepsi çalışıyor ve oyunların neredeyse tamamı hit.

## The Old Computer Dot Com (Karışık) www.theoldcomputer.com



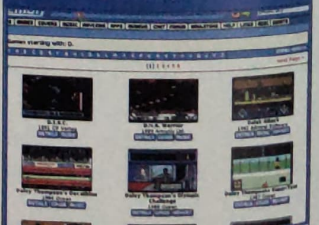
The Old Computer Dot Com, birçok eski konsolun rom'larını, yani oyunlarını bulabileceğiniz kapsamlı bir site. www.theoldcomputer.com/Library's/Emulation/Atari2600/Roms/Atari2600\_rom\_summary.htm yolunda Atari 2600 için birçok oyun bulunuyor. Siteden ayrıca Nintendo ve Commodore 64 oyunlarını da indirebilirsiniz.

## Emulation Galaxy (Karışık) www.emulationgalaxy.co.yu



NeoGeo'dan Spectrum'a kadar birçok sistemin oyunlarını ve emulater'lerini içeren bir site.

## Lemon 64 (Commodore) www.lemon64.com



Oyun download'ının hemen hemen tamamının durdurulmasına karşın, Lemon 64 hâla en çok ziyaret edilen Commodore siteleri arasında yer alıyor. Sitede, az sayıda da olsa Commodore oyunlarını download edebilirsiniz. Bunun yanı sıra; oyun müzikleri, Commodore oyunlarının incelemeleri ve yorumları da sitede yer alıyor. Çok fazla oyun download etilemesine rağmen, Lemon 64 kesinlikle Internet'teki en iyi Commodore sitelerinden biri.

# EN İYİLER

*Listenin adı "En iyiler", ama bu oyunları herhangi bir sıraya koymak, birine diğerinden daha iyi demek oldukça zor.*

## River Raid (Atari 2600)

[www.classicgaming.com/rotw/rivraid.shtml](http://www.classicgaming.com/rotw/rivraid.shtml)



Beş-altı kareden oluşan bir uçak, kırmızı-beyaz kutu şeklinde benzinler, dar yollar, tanklar, uçaklar, bitmek bilmeyen onlarca aşama, çubuk şeklinde, kırmızı tuşlu Atari 2600 joystick'leri... Kim ne derse desin, River Raid gelmiş geçmiş en eğlenceli oyunlardan biri. Bu kadar basit bir oyunun bu kadar eğlenceli olduğuna inanmak çok zor.

## Sensible World of Soccer (Amiga)

[amiga.supergamez.hu/EngIntroSet.html](http://amiga.supergamez.hu/EngIntroSet.html)

Kaç defa bir oyun için ders kırdınız, sınıfta kaldınız? Hangi oyunda 90. dakikada yediğiniz golle elenip şampiyonluk primini kaybedince sınırdan ağıladınız? Kaç oyunda kalbiniz yerinden çıkacakmış gibi attı? Sensible World of



Soccer, aradan onca zaman geçmesine rağmen, şimdiye kadar yapılmış en iyi futbol oyunlarından biri (diğerleri de Emlyn Hughes International Soccer ve Pro Evolution Soccer).

## Metal Slug serisi (Arcade)

[www.antikoyun.com/emulator.html](http://www.antikoyun.com/emulator.html)

Eskiden arcade salonlarında; Street Fighter, Volfield ve



Mortal Kombat gibi belirli oyunların başında uzun kuyruklu olurdu. Metal Slug da bu "belirli" oyunların içindedir.

## King of Fighters (Arcade)

[www.antikoyun.com/emulator.html](http://www.antikoyun.com/emulator.html)



Arcade salonlarında en çok ilgi çeken oyunlardan biri de King of Fighters'ti. Street Fighter'dan yavaş yavaş sıklıkla başlayan arcade sakinleri, ilginç karakterler ve yepyeni hareketler sayesinde King of Fighters'ı kısa zamanda benimsedi. Sonuçta, King of Fighters, Street Fighter'la birlikte akıllarımızda kaldı.

## Wolfenstein (PC)

[www.3dreams.com/downloads.html](http://www.3dreams.com/downloads.html) (demo)

ID Software, Wolfenstein'ı çıkartana kadar, aksiyon oyunundan anladığımız şey 2D grafikler eşliğinde platformdan platforma atlamaktı. Wolfenstein sayesinde fazladan yeni bir boyutla ve FPS adı verilen, yesek mi yemecek mi diye kararsız kaldığımız yeni bir şeyle tanıştık. Wolfenstein'a bakınca, şu anda piyasada olan FPS oyun-



larının aslında çok da farklı olmadığını fark ediyoruz. O zamanlar Wolfenstein bizim için heyecan ve tedirginlikle eş anlamlıydı. Bu oyunu oynarken yaşadığımız korkuyu, Nazi'lerin PC speaker'ından taşan haykırıışlarını ve duvarlardaki Nazi bayraklarını unutmadık. Unutmamız da çok zor.

## Tekken (Playstation)

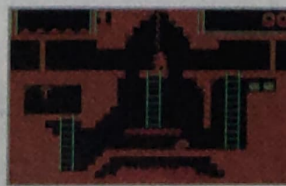
Ülkemizde Playstation oyunlarının satışı devam ettiği için link veremiyoruz.



Playstation'ın Gran Turismo'yla beraber hit oyunlarından biri olan Tekken, şimdiye kadar yapılmış en iyi dövüş oyunlarından biri olarak kabul ediliyor. Tekken'in, Playstation'ın satışlarını hatırı sayılır bir şekilde artırdığı da yadsınamaz bir gerçek.

## Panama Joe (Spectrum)

Spectrum kullanan şanslı azınlıktansanız, Panama Joe'yu mutlaka hatırlıyor olmalısınız. Panama Joe, arkasından gelen platform oyunlarının yapımcılarına çok şey katmıştır. Elinizde fener yokken karanlık bir odaya girdiğiniz yeri hatırlayın. Eskiden bir platform oyunu için bu çok orijinal bir şeydi.



## Giana Sisters (Commodore)

[www.popmusic.dk/c64.html](http://www.popmusic.dk/c64.html)  
Mario Bros piyasaya çıktık-



tan sonra birçok benzeri de arkasından geldi. Bu oyunlardan sağlam kalan oyun sayısıysa oldukça azdı. Giana Sisters da Commodore'e damgasını vuran platform oyunlarından biri oldu.

## Emlyn Hughes International Soccer (Commodore)

[www.c64unlimited.net/games/](http://www.c64unlimited.net/games/)



Sensible Soccer yokken ne oynuyorduk sanki? Tabii ki de Emlyn Hughes! Şu anda birçok eski oyuncuya "Emlyn Hughes mu FIFA mı?" diye sorsanız, alacağınız cevap kesinlikle Emlyn Hughes olacaktır.

## Flashback (Amiga)

[amiga.supergamez.hu/EngIntroSet.html](http://amiga.supergamez.hu/EngIntroSet.html)

Bilgisayar oyunları tarihinde biraz geçmişe giderseniz Flashback'le karşılaşmanız olası. Flashback'in gelmiş geçmiş en iyi oyunlar, hatta en iyi sanat eserleri arasında sayılması bir rastlantı değil. Etkileyici bir senaryoyla farklı bir oynanışın ve detaylı grafiklerin birleştirilmesi her zaman olabilecek bir şey değil.



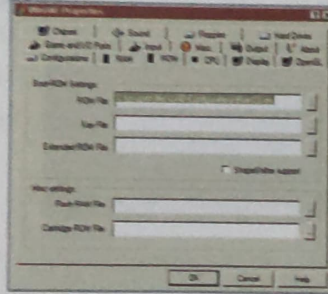
# GEREKLİ EMULATÖRLER

*Abandonware oyunları oynamak için gerekli olan programlar. Hepsinin ne kadar başarılı emulasyon yaptığını beş yıldız üzerinden not vererek belirledik.*

## WinUAE (Amiga 500/1200)

[www.winuae.net](http://www.winuae.net)

WinUAE, şu anda en yaygın olarak kullanılan ve en kusursuz emulasyon'u sağlayan emulator. Programın eski versiyonlarında ses ve grafik açısından birçok sorun yaşanırdı, ancak son versiyonlarda hemen hemen her Amiga oyununu sorunsuz bir şekilde emule edebiliyorsunuz. Eğer Amiga oyunlarını PC'nizde oynamak istiyorsanız WinUAE'den başka bir emulator kullanmanızı tavsiye etmiyoruz.



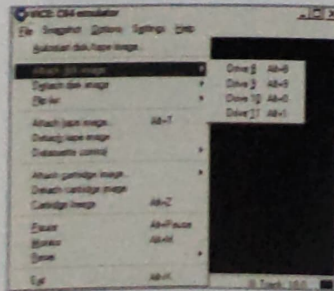
Programın son versiyonunda yine birçok hata giderilmiş (bazı oyunlarda ortaya çıkan ses problemleri vs.). Ayrıca zaman zaman disk değiştirirken ortaya çıkan sorunlar da ortadan kalkmış. Bunların yanında programın oyun desteği de artırılmış. Bu da, UAE ile artık daha fazla oyunu emule edebileceğiniz anlamına geliyor. Programın son çıkan versiyonu ise 0.8.22R6.

★★★★★

## WinVICE (Commodore 64/128)

[viceteam.bei.t-online.de](http://viceteam.bei.t-online.de)

DOS versiyonundan biraz daha sorunlu olsa da, WinVICE şu anda Commodore için bulabileceği-



niz en iyi emulator. Artık birçok kişi XP'ye geçtiği için, programın DOS versiyonuna yer vermeye karar verdik.

WinVice kullanımı oldukça kolay bir program. Basit arabirimi sayesinde istediğiniz şeye hızlı bir şekilde ulaşabiliyorsunuz. Program ses konusunda bazı oyunlarda sorun çıkartsa da, grafik açısından

kusursuza yakın bir emulasyon sağlıyor. WinVice'la iki kişilik oyunları da, tuşlarını istediğiniz gibi belirleyerek oynayabiliyorsunuz.

WinVice, ufak tefek sorunlarına rağmen Commodore emulasyonu için kullanabileceğiniz en iyi emulator.

★★★★★

## ZX Spectrum (Spectrum)

[www.geocities.com/SiliconValley/Bay/9932](http://www.geocities.com/SiliconValley/Bay/9932)

Spectrum emulasyonu, birçok emulator'de sorunsuz bir şekilde

gerçekleşiyor. Dolayısıyla bunun için çok fazla ince eleiyip sık dokumanıza gerek yok, ancak ZX Spectrum kullanışlı bir emulator olduğu için diğerlerine oranla daha çok tercih ediliyor.

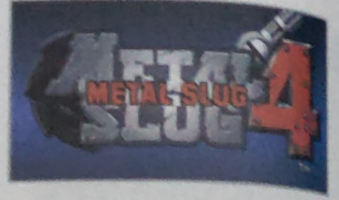
ZX Spectrum'un oyun desteği oldukça fazla. Neredeyse her oyunu sorun çıkmadan oynayabiliyorsunuz.

★★★★★

## NeoRAGEx (NeoGeo)

[home.swipnet.se/~w-50884/emulator/neorage/download.htm](http://home.swipnet.se/~w-50884/emulator/neorage/download.htm)

Arcade oyunlarını emule etmek için NeoRAGEx gibi birçok seçeneğe sahipsiniz. MAME 32 ile birlikte en çok kullanılan emulator olan NeoRAGEx ile NeoGeo



oyunlarını oynayabiliyorsunuz (MAME 32, hem NeoGeo hem de diğer arcade oyunlarını emule edebiliyor).

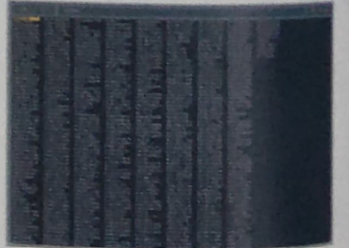
NeoRAGEx'te standart ses ve grafik ayarlarının yanında, grafiklerin yumuşamasını sağlayan (blur gibi) efektler de bulunuyor. Program kullanım açısından da oldukça rahat. Birkaç oyun dışında emulasyon konusunda herhangi bir sorun yaşanmıyor.

★★★★★

## Z26 (Atari 2600)

[www.whimsey.com/z26/z26.html](http://www.whimsey.com/z26/z26.html)

Atari 2600 için yaygın olarak kullanılan emulator'lerden biri



Z26. Z26'nın tek dezavantajı DOS tabanlı olması. Bunun dışında herhangi bir sorunu yok. Z26, dizinine koyduğunuz bin uzantılı Atari 2600 oyunlarını algılıyor ve bir liste şeklinde karşınıza çıkarıyor. Size de sadece istediğiniz oyunu seçip Enter'a basmak kalıyor.

Şimdiye kadar Z26 ile oynadığımız Atari 2600 oyunlarında hiçbir problemle karşılaşmadık. Program kusursuz bir emulasyon sağlıyor.

★★★★★

## Virtual Game Station (Playstation)

[www.bestdownload.net/emulators.asp?dcat=SonyPlaystation&detail=341](http://www.bestdownload.net/emulators.asp?dcat=SonyPlaystation&detail=341)



Virtual Game Station, yani kısa adıyla VGS, aslında Bleem'e alternatif olarak çıkartılmış bir emulator, ancak Bleem'in kapanmasıyla beraber VGS bir anda en çok kullanılan emulator oldu. VGS, Bleem'i gibi Direct 3D desteği sağlamasa da, Playstation oyunlarını birebir olarak PC'nizde oynamanıza olanak tanıyor.

VGS'de birden fazla oyunculu oyunlar için de destek sağlanıyor. Ayrıca kontrolleri istediğiniz gibi değiştirebiliyor ve oyunu kaydedebiliyorsunuz. Windows XP'de sorun yaşarsanız [www.emuxhaven.net/psxe-mu.shtml](http://www.emuxhaven.net/psxe-mu.shtml) adresinden VGS XP yapmasını indirip kurun.

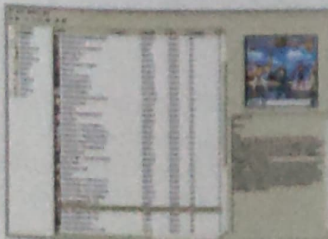
VGS'de çalışan oyunların performansları içinse [emulation.net/psx/compatibility.html](http://emulation.net/psx/compatibility.html) adresine bakabilirsiniz. Sitede aynı zamanda hangi oyunun çalışıp hangi oyunun çalışmadığını da kontrol edebiliyorsunuz.

★★★★★

### MAME32 (NeoGeo ve MAME)

[www.mame.net/download.html](http://www.mame.net/download.html)

Yaygın olarak kullanılan arcade emulator'lerinden bir diğeri de MAME32. MAME32'yle arcade salonlarındaki oyunların birçoğunu oynayabiliyorsunuz. Programı çalıştırdığınızda belirttiğiniz dizindeki oyunların bir listesiyle karşılaşılıyorsunuz. Bu ekranda oyunlar hakkında bilgi alabiliyor



ve diğer ayarları yapabiliyorsunuz.

Kullanım açısından oldukça basit olan MAME32, emulasyon'da da herhangi bir sorun çıkartmıyor. Programın sadece NeoGeo oyunlarını değil, diğer arcade oyunlarını çalıştırabilmesi de bir avantaj.

★★★★★

### Abandon Loader (PC-DOS)

[abandonloader.gamport.net](http://abandonloader.gamport.net)

Abandon Loader, eski PC-DOS oyunlarını yeni bilgisayarlarınızda oynamanıza sağlayan bir program. İstedığınız eski bir oyunun exe dosyasını programa eklediği-



niz zaman, Abandon Loader otomatik olarak gereken ayarları yapıyor ve oyunu başlatıyor. Fakat Abandon Loader bazı oyunlarda problem çıkartıyor.

Abandon Loader VDM Sound adı verilen bir yamayı çalıştırıyor. Bu yamayı [ntvdm.cjb.net](http://ntvdm.cjb.net) adresinden download edebilirsiniz.

DOS oyunlarını herhangi bir ayar yapmadan oynamak için Abandon Loader'ın dışında çok fazla alternatifiniz yok.

★★★★

### KGB (Gameboy Color)

[kgb.emulationworld.com](http://kgb.emulationworld.com)

Gameboy ve Gameboy Color'ın da Son Kullanma Tarihi geçtiği için bu sistemleri listemize aldık.



Gameboy Color için bir adet KGB ve bir adet mouse (?) yeterli oluyor. KGB'nin emulasyon açısından herhangi bir eksisi yok.

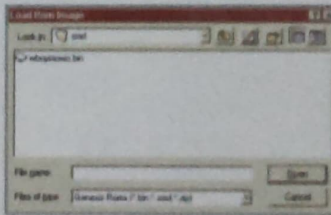
Gameboy Color oyunları için [www.games2play.net/download/index.php](http://www.games2play.net/download/index.php) adresini kullanabilirsiniz.

★★★★★

### Dgen (Sega Mega Drive)

[209.51.153.20/doc.php/genesis/dgen.html](http://209.51.153.20/doc.php/genesis/dgen.html)

Eski, 16 bit'lik konsollardan biri olan Sega Mega Drive için internet'te sayısız emulator bulunuyor. Emulator'lerin performansları aşağı yukarı birbirlerinden farksız. Dgen de SMD emulator'lerinden sadece biri. Programın emulasyon performansı orijinaline oldukça yakın. Ses, grafik



ve kontrol konusunda hiçbir engelle karşılaşmıyorsunuz.

Dgen, Sega Mega Drive emulasyonu için rahatlıkla tavsiye edebileceğimiz bir emulator.

★★★★★

Emulasyon için gerekli olan link'ler ve emulator'ler bunlar. Tabii ki SMS (Sega Master System) ve SNES (Super Nintendo Entertainment System) gibi emule edilebilecek daha çok konsol var. Biz burada en çok kullanılan emulator'lere ve konsollara yer vermeye çalıştık.

Bunların dışında, ortalarda dolaşan Xbox ve Playstation 2 emulasyonu dedikoduları tamamıyla asılsız. Şu anki PC'ler bu sistemleri emule etmek için yetersiz.

# ANNO 1503: THE NEW WORLD

Bilgi için: [www.anno1503.de](http://www.anno1503.de) Yapım: Sunflowers Dağıtım: Electronic Arts Tür: Strateji Multiplayer: Var  
Minimum Sistem: 600 Mhz İşlemci, 128MB RAM, 32 MB Ekran Kartı. Önerilen Sistem: 800Mhz İşlemci, 256 MB RAM, 64 MB Ekran Kartı

**Bir başka boş zaman katili daha!**



**ASLINDA BİLGİSAYAR** oyunlarını iki temel türe ayırabilirsiniz, eğlencelikler ve pek öyle olmayanlar. Eğlencelik oyunlar hızlı, çoğunlukla fazla derinliği olmayan, çok fazla vaktinizi ve beyin gücünüzü almayan yapımlardır. Hele konsol oyunları söz konusu olduğunda bunları tamamlama süreniz çoğu za-

man kontrollere ne kadar hakim olduğunuza ve reflekslerinize bağlı olarak kısılır. Adı üstünde, "eğlencelik" oyunlar yüzünüzü güldürmek, istem bırakmak içindir, mesela Rayman 3 gibi. Tabii kimse bunun kötü bir şey olduğunu iddia etmiyor, bunlara da ihtiyaç duyulan zamanlar çoktur.

**Kutuplarda  
sıradan bir gün...**



38 CHIP ÖZEL



**Keşfettiğiniz topraklar  
o kadar da boş sayılmaz...**



Öte yandan "pek o kadar eğlencelik olmayan" oyunlar için aynı şeyler söylenemez. Bunların ortak özellikleri çok detaylı olmaları, yarım saat oynamaya niyetlendiğinizde yarım gününüzü yiyip yutabilmeleridir. Bunun için oyunun ille de oynanması zor, içinden çıkılmaz bir yapım olması gerekmez. Hatta bu türden oyunların çoğunun çalışma prensiplerini çözebilmek birkaç saatten fazla sürmez. Ama ya oyuna tam anlamıyla hakim olmak, her şeyi ustaca yapıp amaçlanan sona zaferle ulaşabilmek? İşte gününüzü tüketen biraz budur, biraz da bir türlü oyunun başından kalkmak istemeyişiniz. Bu türe en güzel örnekler SimCity ve Civilization serileridir.

## GELECEĞE DÖNÜŞ

Ama zaman katili oyunlar sadece Amerikan firmalarından çıkmıyor. Alman menşeli Sunflowers tarafından yapılan Anno 1602, ilhamını SimCity serilerinden alan, yavaş tempolu, eski çağlarda geçen tam bir zaman katili idi. Yeni çıkan 1503 ise bizi bir yüzyıl daha geriye götürüyor ve Yeni Dünya üzerinde bir gelecek kurmaya çalışan ilk dönem Avrupa kaşiflerinin yolundan yürümemizi sağlıyor. Tabii bunu yaparken boş olsun olmasın tüm zamanımızı yemeyi de ihmal etmiyor.

Anno 1503 ilk oyunla kıyaslandığında çok daha detaylı, çok daha gerilimli bir yapım. 1602 oynarken tüm yapmamız gereken şehir kurmak ve ayak-



Binalar iklime uygun olarak değişiyor...

ta kalmasına çalışmaktı. Oysa bu defa işler biraz daha karışık, çünkü ortada ne yöne döneceği belli olmayan rakip şehirler, diplomatik ilişkiler, aç gözlü korsanlar ve savaş tehdidi var. İlk oyundakinin aksine, burada 16 farklı askeri birim üretebiliyor, bunları tıpkı diğer gerçek zamanlı strateji oyunlarında olduğu gibi düşman üzerine salabiliyorsunuz. Ne var ki bu ilk bakışta sanıldığı kadar basit değil.

### PARA, PARA, PARA!

Anno 1503'te askeri birimlerden çok daha fazla çeşide sahip olan bir şey varsa o da üretim için kullanmanız gereken kaynaklardır. Odundan demire, aklınıza gelebilecek her tür Orta Çağ tüketim malzemesi bu oyunda mevcut ve sizin kendi binasında üretmeniz, başka bir ürüne dönüşmesi, satılabilmesi ya da doğrudan kullanılabilmesi için ürünlerin başka binalara gittiğinden emin olmanız gere-

kiyor. Bu da yeni ayak bastığınız adanızda sıfırdan kurduğunuz şehirde herkesi karnı tok, sırtı pek tutmakla ve köleler gibi çalışmasını sağlamakla mümkün ancak.

Ana problem şu ki, halk üzerinde doğrudan bir kontrolünüz mevcut değil, tıpkı Settlers serilerinde olduğu gibi binaları, yolları ve diğer birimleri kuruyor, bunların uygun yerlerde ve birbirleriyle ilişkili olmasını sağlıyorsunuz. Halk buna bağlı olarak üretiyor, tüketiyor, geçinip gidiyor. Düzgün çalışan bir koloni tabii ki halkını mutlu ediyor ve bu da nüfus artışını beraberinde getiriyor. Artan nüfus daha gelişmiş binalar dikmenize, daha değerli kaynaklar çıkarıp işlemenize imkan tanıyor. Tabii sonuç olarak komşularınızla daha fazla ticaret ya da savaş yapabiliyorsunuz.

Ekonomik yapının bu denli karmaşık olması ve sizin halk üzerindeki gücünüzün sınırlı, ayrıca hayli dolaylı olması yüzden bir unsur ön plana çıkıyor, o da şehir planlama yeteneğiniz. Öncelikle her binayı nereye koyduğunuz çok önemli. Her bina ihtiyaç duyduğu kaynaklara, üretim zincirinde kendinden önceki ve sonraki binalara, ayrıca satış merkezlerine ve son olarak da yerleşim alanlarına yakın olduğu nispete iyi çalışıyor. Tabii hepsini



birden başarabilmek imkansız gibi görünür, ama zaten işin püf noktası da burada. Unutmamanız gereken bir diğer nokta ise şehirlerinizin asla kurduğunuz boyutta kalmayacağı, eğer işi doğru yapıyorsanız devamlı gelişecektir. Nüfusu gittikçe artan bir koloniyi kontrollü olarak büyütme işin en zor yanı.

### İYİ, KÖTÜ, ÇİRKİN...

Anno 1503 özellikle arabirim ve haritaya hakimiyet açısından ilk oyundan çok daha gelişmiş, oynanabilirliği çok daha yüksek. Grafikler iki boyutlu olmasına rağmen son derece detaylı ve özenle hazırlanmış, ayrıca görüntüyü belli oranlarda yakınlaştırabiliyorsunuz. Seslerin ve müziklerin de oyuna çok iyi uyduğunu söylemek lazım, barışta olsun, savaşta olsun etraftaki sesleri dinlemek zevkli oluyor.

Ne var ki belli açılardan oyun inanılmaz derecede zor olabiliyor. Bunun ilk sebebi karmaşık ekonomik yapının kolayca kontrolden çıkabilmesi ve oyunda yeterince istatistik bilgi edinme imkanınızın olmaması. Programcılar sanki oyunu zorlaştırmak için pek çok önemli veriyi gizlemeyi seçmişler. Üstelik oyun senaryosu bir dizi görev şeklinde tasarlanmış ve her görevde pek çok şeyi

### ŞANLI DONANMA!

ANNO 1503 oyuncuya 16 farklı askeri birim üretme ve savaşma imkanı veriyor. Bu birimler piyadeden savaş gemisine dek değişiyor ve oyunda ciddi bir kağıt-makas-taş denklemi söz konusu, yani her birimin bariz bir dengeleyici karşılığı var. Birimler savaşta gelişiyorlar, bu da onları kaybetmeyi daha katlanılmaz hale getiriyor. Ancak esas sorun maliyetlerinde, sıradan bir askeri üretebilmek bile inanılmaz miktarda kaynak gerektiriyor, bir savaş gemisi çıkarmak ise tam bir baş ağrısı. Yani üret-gönder taktiği burada hiç işe yaramaz. O yüzden sık sık diplomasi uygulamak ve hatta bazen korsanlara haraç ödemek söz konusu. Neyse ki aynı korsanları başkalarına saldırmaları için "teşvik" edilebilir de mümkün.

en baştan tekrar etmeniz gerekiyor. Eğer nerede hata yaptığınızı çabucak bulamazsanız, çoğunlukla bir noktada takılıp sonunda oyundan soğumanız mümkün olabiliyor.

Fakat her şeye rağmen Anno 1503 kendinizi bir defa kaptırdığınızda saatlerinizi çekirdek çitletir gibi tüketen, bağımlılık yapıcı bir zaman katili. Hele de Settlers ya da SimCity gibi isimler arşivinizin baş köşesinde duruyorsa, o zaman ekrandan kopmanız pek mümkün olmayabilir. Sorunlarına karşın alınıp oynanmayacak eden nadir oyunlardan biri. ■

### ALTERNATİFLER

TROPICO, SETTLERS 3, SIMCITY 2000

### SON KARAR

- ⊕ Detaylı oyun yapısı
- ⊕ Yüksek oynanabilirlik
- ⊕ Canlı grafikler
- ⊕ Kesinlikle bağımlılık yapıcı
- ⊖ Yetersiz istatistik veri
- ⊖ Çok karmaşık ekonomik yapı
- ⊖ Gereksiz derecede zor

CHIP PUANI

88

Tüm boş zamanınızı yiyecek bir oyun!



## MICROSOFT COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3: THE BATTLE FOR EUROPE

Bilgi için: [www.microsoft.com](http://www.microsoft.com) Yapım: Microsoft Dağıtım: Microsoft Tür: Simülasyon Multiplayer: Var  
Minimum Sistem: 800 Mhz İşlemci, 128MB RAM, 32 MB Ekran Kartı. Önerilen Sistem: 1700Mhz İşlemci, 256 MB RAM, 64 MB Ekran Kartı

**İkinci Büyük Savaş'ta pilot olmak nasıldı, merak ediyor musunuz?**



**UÇUŞ SİMÜLASYONLARI** dendi mi, her zaman geçerli olan birkaç kural vardır. Öncelikle bu türü seven, takip eden oyuncular "gerçeklik" unsuruna her şeyden fazla önem verirler. Onlar için bir simülasyon gerçeğe ne denli yakın ise o denli iyidir. Tabii buna bağlı olarak oyunun konu aldığı dönemin uçakları, bunların kokpit görünüşleri, uçuş modelleri ve daha pek çok ince ayrıntı ön plana çıkar, neredeyse diğer tüm unsurları geride bırakır.

İkinci önemli kural ise, grafiklerin kesinlikle mümkün olan en iyi biçimde hazırlan-

mış olması gerektiğidir. Üzerinde uçulan topraklar gerçeğine uygun olmalıdır, aynı şekilde yer, deniz ve hava birimleri de olası en detaylı biçimde ekrana yansıtılmalıdır. Hele günümüzde hasar modellemesi gibi on yıl önce hayal gibi görünen detayların atlanması düşünülemez bile.

Tabii tüm bunların sonucunda, uçuş simülasyonları, en azından iyi denebilecek olanları, tam anlamıyla birer sistem canavarıdır. Yeni çıkan bir uçuş simülasyonunu tüm grafik detaylarını açarak ve buna rağmen takılmadan oynayabilmek istiyorsanız, o zaman piyasadaki en hızlı işlemcilerle, en güçlü ekran kartlarına ve bol bol sistem hafızasına ihtiyacınız olacak demektir. Tabii çok ciddi simülasyoncular bununla da yetinmeyip çeşitli analog kontrol cihazları edinir, bilgisayarlarını adeta askeri pilotları kışkandıracak simülatörler haline getirmek için uğraşır dururlar. Zaten bu tür ciddi oyunlar da çoğunlukla bu kitle hedef alınarak üretilirler. İşte Battle For Europe tam bu türden bir oyun.

### BU İLK DEĞİL...

Microsoft eskiden beri işletim sistemleriyle anılır, ancak bu aslında biraz haksızlık oluyor. Çünkü bu firma aslında çok eskiden beri kısıtlı bir kitleye hitap etse de oyunlar da üretmiştir. Sivil ve askeri havacılık simülasyonları ile uzun yıllar önce oyun piyasasına giren firmanın oyunları hemen her zaman vasatın hayli üstünde olmuştur. Combat Flight Simulator serisinin üçüncü oyunu olan Battle For Europe için genel olarak vasatın hayli üzerinde olduğu, ancak bazı açılardan beklentileri yeterince karşılamadığı söylenebilir.

Serinin önceki oyunu Pasifik Savaşlarını konu alıyordu, bu defa ise yeniden İkinci Dünya Savaşı'nın Avrupa cephesine dönüş yapılmış. Microsoft bu oyunla simülasyonlara bir hikaye ve esneklik eklemeye, böylece hedef kitleyi büyütme çabasını sürdürüyor. Oyunda üç farklı taraf için çarpışabilirsiniz. Bağlı olduğunuz filo, başarılarınıza göre savaşın gidişatını etkiliyor ve siz de



### ALTERNATİFLER

IL-2 STURMOVIK, IL-2: FORGOTTEN BATTLES



## ÇELİK KANATLI KUŞLAR

Combat Flight Simulator 3 farklı cephelerde toplam 18 uçak modeli uçurmanıza imkan tanıyor ki bunların arasında orta sınıf bombardıman uçakları da mevcut. Bu uçakları kullanırken pilot kokpitine mahkum değilsiniz, isterseniz taretleri de kullanabiliyorsunuz. Ne var ki 1943-45 yılları arasında Avrupa cephesinde uçan pek çok ünlü uçak oyuna konulmuyarak büyük bir hata edilmiş, bunların arasında ünlü B-17'ler de var. Tuhaf bir şekilde çok daha önemli uçakların konmadığı oyunda gerçekte asla savaşa girememiş, hatta prototip olmanın ötesine de geçememiş birkaç uçağa yer verilmiş. Belki bunları uçurmak ilginç olabilir, ancak Avrupa semalarında B-17 filolarını görmemek ciddi oyun atmosferinden hayli önemli bir parçayı götürüyor.

zaman zaman üs değiştirmek-ten tutun da bir yer hareketi düzenlemeye kadar pek çok seçeneğe sahip oluyorsunuz. Yani en azından oyunun ana fikri bu. Ancak maalesef uygulamada bazı ciddi sorunlar mevcut.

Her şeyden önce senaryo hayli havada kalmış gibi görünüyor, çünkü ne kadar uğraşsanız da oyun savaşın kaderini kökten değiştirmenize imkan tanımıyor. Tarihsel gerçekliği bağlı kalınması oyuna kazandırılmak istenen esnekliğin ön-

nü bir noktada tıkamış denebilir. Buna bağlı olarak oyun boyunca kazandığınız ve çeşitli işler için harcayabileceğiniz prestij puanları da pek bir anlam ifade etmiyor. Çünkü zar zor biriktirdiğiniz puanların hepsini büyük ihtimalle işe yaramayacak bir yer hareketi düzenlemek için harcamak insanın hayli canını sıkıyor.

### İYİ UÇUŞLAR!

Oyunun senaryo işleniş açısından çok başarılı olmadığı ortada, en azından bugüne



Bombadan önce...



ve sonra...

dek çizilmiş sınırların dışına pek çıkamıyor. Ancak bunun dışında kalan pek çok şeyi hayli başarılı yaptığını söylemek yanlış olmaz. Her şeyden önce, uçuş dinamiklerinin oyundaki modellenmesi hayli başarılı. Gerçekçilik seviyesini istediğiniz gibi ayarlayabiliyorsunuz, tabii bunun anlamı uçuş oyunlarından anlamayan birinin de oyunu pek zorlanmadan oynayabileceğidir. Ancak eğer her şeyi kitabına göre yapmaktan hoşlanıyorsanız, oyun size bu imkanı da sunuyor, ancak o zaman havada kalabilmek için bir klavye ve fareden daha fazlasına, yani iyi bir analog uçuş kontrol takımına ihtiyacınız olacak.

Oyunun grafikleri de hiç fena sayılmaz, özellikle alçak irtifa görevlerinde çoğu oyunun aksine hayli iyi tasarlandı-ğı söylenebilir. Ancak uçuşun gerçek tadına yüksek irtifada, bugüne dek yapılmış belki de en gerçekçi bulutların arasında çarpışırken varacaksınız. Tabii tüm grafik detayları açabilmenin ve buna rağmen akıcı bir oyun oynayabilmenin sırrı ciddi bir bilgisayara sahip olmaktan gizli.

Combat Simulator 3 genel olarak çoğu simülasyon severi tatmin edebilecek bir yapım. Ancak iddia ettiği gibi bu türe büyük bir katkıda bulunmuyor ya da yenilik getirmiyor. Her

### KAÇAN FIRSAT!

Microsoft son iki simülasyonunda da pek sık denenmeyen bir şeyi yaptı ve bu türe sürükleyici bir senaryo, hatta derin bir etkileşim katmaya çalıştı. Ne var ki bu defa da pek başarılı olunduğu söylenemez. Bunun başlıca sebebi de oyunda tüm yaptıklarınızın maalesef çok büyük bir etki göstermemesi. Tarihsel açıdan taviz vermeme kararı yüzünden olsa gerek, ne kadar uğraşsanız da savaşın dışında anlamlı bir değişiklik yapamıyorsunuz. Oysa bu mümkün olsaydı, belki de ilk defa oyuncuların bir simülasyonu oynamak için sırf uçmak ve savaşmaktan daha fazla bir sebebi olacaktı.

ne kadar kendiniz taktik kararlar alabilmeniz de bunların genelde çok fazla bir anlamı olmaması hayli can sıkıcı. Ancak eğer aradığımız bir simülasyon ise ve güçlü bir sisteminiz varsa bu oyuna arşivinizde kesinlikle yer vermeniz gerekiyor demektir. ■

### SON KARAR

- 🔴 Detaylı grafikler
- 🔴 Gerçekçi uçuş dinamikleri
- 🔴 Gelişmiş multiplayer oyun desteği
- 🟢 Yüksek sistem ihtiyacı
- 🟢 Kısıtlı senaryo etkileşimi
- 🟢 Az uçak çeşidi

CHIP PUANI

# 87

IL-2 kadar iyi değil.



# FREELANCER

Bilgi için: [www.microsoft.com/games/freelancer](http://www.microsoft.com/games/freelancer) Yapım: Digital Anvil Dağıtım: Microsoft Tür: Aksiyon Multiplayer: Var  
Minimum Sistem: 500 Mhz İşlemci, 128MB RAM, 32 MB Ekran Kartı. Önerilen Sistem: 1000Mhz İşlemci, 256 MB RAM, 64 MB Ekran Kartı

**Bazı oyunların çıkması gerçekten de uzun zaman alabiliyor!**



Grafikler çok güçlü buna rağmen sistem ihtiyacı o kadar yüksek sayılmaz.



**UZAY SİMÜLASYONLARI** başlı başına ayrı bir türdür aslında. Gerçekçi simülasyonları sevenlerin burun kıvrıldığı, bilim-kurgu ile ilgilenmeyenlerin ise dönüp bakmadığı bir pazardır bu. Ne var ki izleyici kitlesi de hiç küçük sayılmaz ve çok sık olmasa bile bu türün meraklıları için daima yeni oyunlar üretilir. Bu türe imzasını atmış bazı yapımcılar vardır, mesela "ELITE" ile tüm bir galaksiyi 720 kilobaytlık bir diskete sığdırmayı başarmış, böylece "canlı oyun evreni" kavramını yaratmış olan David Braben gibi. Ve bir de Chris Roberts vardır, efsanevi Wing Commander ve Privateer serilerine imzasını atmış, uzay simülasyonları konusunda neredeyse otorite haline gelmiştir. İşte Freelancer fikir

babalığını bu adamın yaptığı oyundur. 1997 yılında "hayatının oyun projesi" adını verdiği Freelancer üzerinde çalışmaya başlayan Roberts, daha sonra projeyi başkalarına devretmek zorunda kalmıştır, ancak başta oyun dünyası olmak üzere pek çok unsur onun eseridir. Bu yüzden adını anmadan geçmenin doğru olmayacağını düşünüyoruz.

## 800 YIL...

Freelancer aslında Roberts'ın bundan yaklaşık 3 sene önce çıkardığı son oyun olan Starlancer ile bağlantılı. O oyunda, büyük savaştan kaçan insanlar güneş sistemini terk ederek uzak diyarlara doğru yola çıkmışlardı. Freelancer ise bu büyük göçten yaklaşık 800 yıl sonra geçen olayları konu al-

## MASSIVE MULTIPLAYER

**HER NE KADAR** hayli sınırlayıcı bir Single Player seçeneğine sahip olsa da, Freelancer nispeten geniş bir Multiplayer desteğine sahip. Bir oyun CD'si ve güçlü bir bilgisayar ile LAN ya da Internet üzerinde bir defada 256'ya kadar oyuncuyu barındırabilen oyunlar açılabilir. Üstelik oyuna girenlerin karakterleri sunucuda en son haliyle kaydedildiği için herhangi bir kayıp da yaşanmıyor. Yani aslında nispeten küçük bile olsa oyunu bir MMORPG simülasyon tadı olarak oynayabilmek mümkün, üstelik senaryo kısıtlamaları da olmadan!





## ALTERNATİFLER

INDEPENDENCE WAR 2, X: BEYOND THE FRONTIER.

maktadır. Serbest ticaret istasyonu olan Freeport 7'nin saldırıya uğraması ve kurtulan birkaç kişinin Liberty topraklarına ulaşması ile başlayan olaylar, bu saldırıda hayatı hariç her şeyini kaybeden bir adamın sıfırdan başlamasını ve kendini hiç ummadığı olayların içinde bulmasını anlatıyor.

Freelancer hayranları için geniş bir oyun evrenine sahip, yıldız sistemleri içinde ve sistemler arasında seyahat etmeniz ve çeşitli görevleri başarmanız gerekiyor.

Oyunun başında size ödünç verilen uzay gemisi zaman içinde pek yeterli olmuyor, çünkü devamlı daha güçlü düşmanlarla karşılaşyorsunuz. Bu yüzden işin püf noktası her zaman kazandı-

## KAÇAN FIRSAT!

**ASLINDA** Freelancer'ın bir klasik sayılan Elite ile kıyaslanabilecek çapta bir oyun olması hedefleniyordu. Geniş, canlı, oyuncuya devamlı yeni seçenekler sunan, her oyuncunun kendi yolunu çizebileceği büyük bir oyun olacaktı bu. Ne var ki projenin uzaması ve Roberts'ın ayrılması sonucu olsa gerek, projeyi üstlenenler zaten 6 yıldır süren çalışmayı daha da uzatmamak için oyunu bir an önce tamamlamışlar. Fakat bu esnada "yaşayan oyun evreni" fikri de tabii ki okkının altına gitmiş

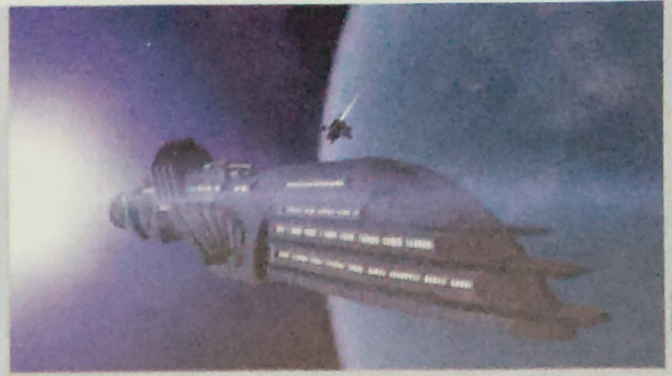
nız parayı daha iyi donanım almak için harcamakta yatıyor.

Bu noktada uzay simülasyonları ile daha önce ilgilenmemişseniz, Freelancer oynamak için hayli tecrübe ve iyi bir joystick gerektiğini düşünebilirsiniz. Ancak yapımcılar oyunun geniş bir kitleye ulaşabilmesi için fare ve klavye ile de rahatlıkla oynanabilen bir oyun sistemi geliştirmişler.

Bunun yanı sıra, oyun içinde hedefinizi bulmak ya da uzak bir yere girmek gibi işlemler neredeyse çoğunlukla tek tuşa basılarak halledilebiliyor. Freelancer oynanabilirlik açısından neredeyse Diablo ya da benzeri aksiyon oyunları kadar rahat ve bu türe yabancı olanları pek yormuyor.

## SONSUZ UZAY

Chris Roberts bu oyun üzerinde çalışmaya başladığı zaman ortaya koyduğu ana fikir, oyun dünyasının son derece geniş ve canlı olması, oyuncuya senaryoya bağlı kalmadan istediği her yere gidip, istediği her şeyi yapabilme özgürlüğü tanımasıydı. Görünen o ki zaman içinde projenin uzaması



## Bazı gemi ve istasyonlar cidden büyük



ve Roberts'ın ayrılması ile bu durum değişmiş, Freelancer daha çok görev bazlı bir oyuna dönüşmüş. Oyunun esas problemi ise senaryo görevleri arasında kendi başınıza yapabileceğinizin çok kısıtlı olması. Oyun evreni hayli geniş, ancak ana senaryoyu bitirmeden çok fazla dolaşma imkanınız olmuyor. Senaryo bitince oyun sizi serbest bırakıyor, ancak bu defa da yapılacak işlerin çok az çeşitli olması nedeniyle kısa süre sonra sıkılabiliyorsunuz.

Oyun evreni hayli geniş ve uzayın farklı bölgeleri değişik fraksiyonların kontrolü altında, tabii bu durum etrafta serbestçe dolaşmanızı biraz engelliyor. Ancak uzak bölgelerde çok nadir gemiler ve silahlar satın alma şansınız daha güçlü. Farklı gezegenler ve istasyonlar çeşitli seçenekler sunabiliyorlar, ancak ticaret yapmak isteyenler için seçenekler nispeten kısıtlı. Öte yandan uzayın ücra köşelerinde oyun evreniyle ilgili pek çok ilginç sürprize rastlamak

mümkün, tabii zaman ayırıp dolaşırsanız.

Freelancer grafik açısından hayli iyi bir oyun, ancak buna rağmen nispeten düşük güçlü bir bilgisayarda da fazla sorun çıkarmadan çalışabiliyor. Ses ve müzikleri de çok kötü olmayan oyunun katanatımcı en can sıkıcı noktalarından biri, indirdiğiniz yerlerin çoğunun öyle pek şaşırtıcı bir tarafı olmaması. Fakat buna rağmen Freelancer gerek oynanabilirliği, gerek ilginç Multiplayer seçenekleri ile bu türe yabancı olanları bile kendine çekebilecek bir yapım. ■

## SON KARAR

- Geniş oyun evreni
- İlginç senaryosu
- Yüksek oynanabilirliği
- Görev çeşidi inanılmaz derecede az
- Oyunun kapasitesinin ancak yarısı ortaya konmuş

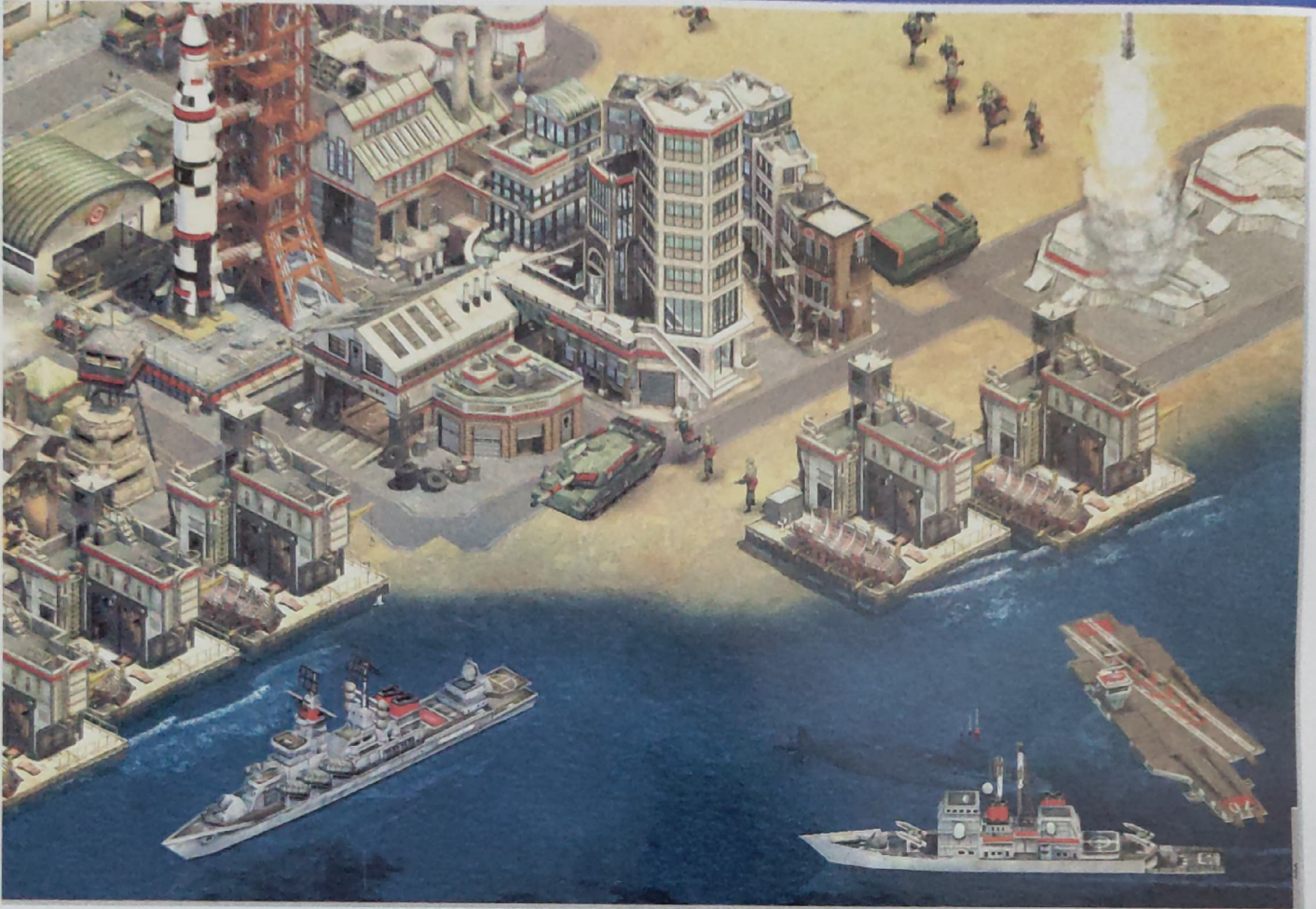
CHIP PUANI

# 86

Belki yeni bir "Elite" değil, ama yine de hayli iyi.

## MOD DÜNYASI

**OYUNDA** senaryo tamamlandıktan sonra bile yeni sistemleri ve ufak tefek sürprizleri keşfetmeye devam edebilirsiniz. Ancak gidilecek her yeri görenler için de seçenekler tükenmiyor. Freelancer şimdiden hayli popüler oldu ve kısa sürede pek çok yeni sistemi içeren modlar üretildi. Bunları İnternet üzerinde [www.lancersreactor.com](http://www.lancersreactor.com) adresine uğrayarak indirebilirsiniz, böylece oyunun ömrünü daha da uzatabilirsiniz.



# RISE OF NATIONS

Bilgi için: [www.bighugegames.com/riseofnations](http://www.bighugegames.com/riseofnations) Yapım: Big Huge Games Dağıtım: Microsoft Tür: Strateji Multiplayer: Var  
Minimum Sistem: 500 Mhz İşlemci, 128MB RAM, 16 MB Ekran Kartı. Önerilen Sistem: 800Mhz İşlemci, 256 MB RAM, 32 MB Ekran Kartı

**2003 yılının en büyük sürprizlerinden biri.**

**STRATEJİ OYUNLARI** söz konusu olduğunda zevkler hayli farklılık gösterir. Burada iki grup vardır, biri temelleri daha eskiye dayanan sıra tabanlı stratejileri sevenler, diğeri de gerçek zamanlı oyunlardan hoşlananlar. Sıra tabanlı strateji oyunları oyuncuya uyan tempoları ve derin oyun yapılarıyla eskiden beri izleyici bulmakta zorlanmamışlardır, nitekim Civilization ve benzeri yapımların popüleritesi de buna en iyi kanıttır. Ancak Command & Conquer serileri gibi

nispeten daha yüzeysel fakat yüksek tempolu oyunlar son yıllarda pazara hakim olmuştur. Peki ama bu iki türün arasında bir uzlaşma olamaz mı? Hem derin bir oyun yapısına sahip, hem de heyecanlı bir strateji oyunu yapmak bu kadar imkansız mı?

Bunun cevabını vermek Brian Reynolds ve onun yönetimindeki Big Huge Games firmasına nasip oldu. Rise of Nations kelimenin tam anlamıyla beklenmedik bir oyundu, çünkü üzerinde Doom 3 ya da benzerleri gibi büyük gürültüler koparılmadan, sessiz ve derinden çalışarak hazırlanmıştı. Tabii Brian Reynolds adını Civilization 2 ve Alpha-Centauri gibi yapımlardan hatırlayanlar şüphesiz bu oyundan ümitliydi, ancak Age of Mythology ve

C&C: Generals gibi yapımların arasında adı pek duyulmamıştı. Ne var ki oyunu kurup biraz oynadıktan sonra sizin de fark edeceğiniz gibi, Rise of Nations hem temposu, hem de derinliği ile bağımlılık yapıcı, kesinlikle klasik olmaya aday bir strateji.

## YENİ UFUKLAR

Rise of Nations grafik ve genel oynanış açısından ilk bakışta Microsoft yapımı diğer strateji

## ALTERNATİFLER

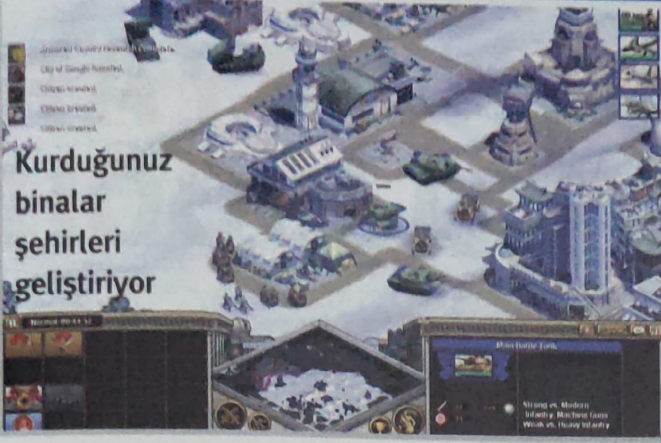
MEDIEVAL: TOTAL WAR, CIVILIZATION 3.

## RİSK SEVENLERE!

Rise of Nations benzer oyunlar gibi bir senaryoyu izlemek yerine, ünlü masaüstü oyunu Risk tarzı bir büyük çaplı strateji seçeneği sunuyor. Burada 18 kültürden biriyle dünyayı ele geçirmeye çalışıyor, diplomasi ve özel kartlar gibi farklı unsurlardan da faydalanıyorsunuz. Yapay zekanın kalitesini gösterdiği bu bölümde büyük harita stratejik kararları almanıza, savaş haritası ise taktik zaferler kazanmanıza imkan tanıyor.

## FARKLI KÜLTÜRLER

Çoğu benzer oyundakinin aksine, Rise of Nations oynarken seçebileceğiniz 18 farklı kültürün tümü de gerçekten birbirinden çok farklı özelliklere sahip ve bu durum oynanış stilinizi kökten değiştirebiliyor. Ayrıca her kültürün gücünün doruğuna ulaştığı çağlar da farklı, ancak son çağda teknoloji hepsini eşit kılıyor denebilir.



## Kurduğunuz binalar şehirleri geliştiriyor

oyunlarına çok benziyor. Gerçekten de ana oyun haritasına ilk baktığınızda kendinizi Age of Empires oynuyormuş sanmamanız için hiçbir sebep yok. Oyunda kullanılan ana grafik motorunun Age of Empires serilerinin üzerinde hayli tadilat yapılmış bir hali olduğunu düşünürseniz bu son derece doğal. RoN temelinde bitmap grafiklere sahip olmasına rağmen, özellikle birimlerin tasarımında kısıtlı bir üç boyutluluk da sergiliyor. Her ne kadar son dönemin hit strateji oyunlarından Age of Mythology ya da Generals kadar renkli grafiklere ve detaylı oyun haritalarına sahip olmasa da, RoN oyuncuya ihtiyacı olan her şeyi ekranda gösterebilecek yeterlilikte bir grafik tasarıma sahip. Ancak zaten bu oyunun güçlü olduğu nokta grafikleri değil, aksine oyun derinliği.

Çoğu strateji oyununda başarı kaynakları hızla bulmaya, toplamaya, bunlarla en güçlü birimlerden bolca üretip düşmana baskın düzenlemeye dayalıdır. Bir başka deyişle kimin eli çabuksa o kazanır. Ancak RoN bu noktada diğerlerinden hayli farklı bir yol izliyor. Oyun

temelinde Civilization gibi klasiklerin başarılı olmasını sağlayan hayli detaylı ekonomik ve stratejik modellere dayanıyor. Oyunda insanlığın yaklaşık 4000 yıllık bilinen tarihi farklı dilimlere bölünerek ele alınmış. Her çağ getirdiği gelişmelerle daha güçlü ve daha büyük bir kuvvet haline gelmenize imkan tanısa da, tüm bu çağları çabucak atlayıp rakiplerimize büyük bir üstünlük kazanmanız da



pek mümkün değil. Tabii bu oyunda teknolojik üstünlüğü ele geçiren tarafın büyük bir avantaj yakalaması mümkün olduğundan, ister istemez gerilim yüksek oluyor.

## PARA VE DİPLOMASI

RoN benzer oyunlardan çok daha fazla kaynak türüne ve çağlara göre değişen bir ekonomik modele sahip. İlk çağlarda odun ve gıda yeterli olurken, sonraları demir ve para, daha da ileride ise petrol ve bilgi gittikçe önem kazanıyor. Haritada kaynak tükenmesi gibi bir sorun yok, ancak kaynakların jeolojik dağılımı ve sizin kaynak işlemedeki teknolojik sınırlarınız yüzünden kurduğunuz her şehrin belli bir alana eğilmesi gündeme geliyor. Bu noktada devreye kültürel ve ekonomik gücünüze bağlı ola-



## Hava kuvvetlerini ihmal etmeyin

rak değişen "ülke sınırları" kavramı giriyor. Bu sınırlar oyunun gelişiminde en temel rolü oynuyor ve sınırlarınız dışına inşaat yapamadığınız gibi, bu bölgelerde savaşırken de hayli zorlanabiliyorsunuz. Bu sebeplerden dolayı haritayı bir bütün olarak görmek ve stratejiyi ona göre belirlemek gerekiyor.

Ekonomide olduğu gibi savaşta da durum benzer oyun-

oynuyorlar. Ayrıca bir de "birliklerin formasyonu" meselesi var, bu oyunda en sağlam birlikler bile eğer önlem alınmadı ise kanatlardan ya da arkadan gelen bir saldırı ile mağlup olabiliyorlar.

## KULLANICI DOSTU

Rise of Nations aslında başka herhangi bir oyunda olsa kullanıcının canından bezdirebilecek denli ayrıntıya ve derinliğe sahip bir oyun. Bu noktada oyunu oynadıkça programcıların gerek arabirim, gerek oyun yapısı üzerinde ne denli başarılı bir çalışma yürüttüklerini anlamak mümkün oluyor. Kaynak toplanması, teknolojilerin araştırılması, birimlerin üretilmesi ve orduların toplanıp savaşa sürülmesi gibi tüm unsurlar rahatlıkla altından kalkılabilir bir hale getirilmiş. Arabirimdeki tuşlar sayesinde ihtiyacınız olan tüm temel unsurları rahatlıkla görebiliyor, ekrandaki gösterge ve mesajlar yardımıyla da devamlı olarak duruma hakim olabiliyorsunuz. Bu sayede Rise of Nations derinliğini korurken oynanabilirliğinden kesinlikle ödün vermemeyi başarmış oluyor. Kısacası bu her yönüyle 2003 yılına damgasını vurabilecek denli başarılı bir yapım.

## SON KARAR

- ⊕ Detaylı oyun yapısı
- ⊕ Yüksek oyun temposu
- ⊕ Yüksek oynanabilirlik
- ⊖ Nispeten zayıf grafikler
- ⊖ Kendine has bir senaryosunun bulunmaması

CHIP PUANI

# 92

2003'ün en iyi stratejisi olmaya aday!

## DÜNYA HARİKASI

Bu oyunda yapabileceğiniz "Dünya Harikası" binalar sırf puanınızı etkilemekten çok daha fazlasını yapıyorlar. Her bina'nın ekonomik, teknolojik ve askeri gücüne olan katkıları gerçekten göz ardı edilecek gibi değil!

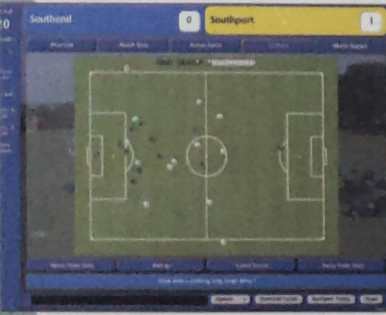
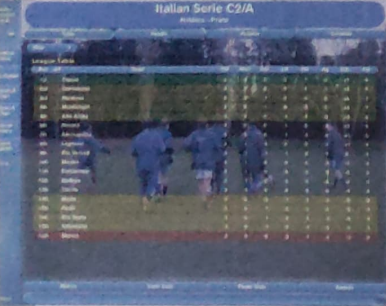
## KAÇIRILAN FIRSAT

RoN kendi içinde hayli kullanışlı bir senaryo editörüne sahip, ancak buna rağmen neden iyi bir senaryo ile çıkarılmadığı doğrusu merak konusu. Yine de eğer isterseniz kendi senaryolarınızı rahatlıkla hazırlayabilirsiniz.

# CHAMPIONSHIP MANAGER 4

Bilgi için: www.sigames.com Yapım: SI Games Dağıtım: Eidos Interactive Tür: Menajerlik Multiplayer: Var  
Minimum Sistem: 500 Mhz İşlemci, 128MB RAM, 16 MB Ekran Kartı. Önerilen Sistem: 800Mhz İşlemci, 256 MB RAM, 32 MB Ekran Kartı

**Futbolu sadece seyretmekle yetinemeyenlere özel...**



**BAZILARI İÇİN FUTBOLU** sadece ekranda ya da stadyumda seyretmek yeterli değildir. Onlar için inceliklerini öğrenir, takımların kadrolarını ezberler, transfer sezonunda olup bitenleri heyecanla izlerler. Bir ihtimal ellerine fırsat geçerse hayatlarını futbol antrenörü olarak kazanmaktan büyük zevk alacaklardır ama işte pek az kişiye nasip olan o mesleğe ulaşacak imkanları yoktur. İşte böyle insanların derdine deva olacak futbol menajerliği oyunları vardır, hem de neredeyse bilgisayarların ortaya çıktığı ilk günden beri bu pazar az ama genellikle başarılı sayılabilecek oyunlar tarafından canlı tutulabiliştir. Championship Manager serisi pek çok ekşiğine rağmen ilk günden bu yana bu pazarın en sağlam isimlerinden biri olabilmeyi başarmıştır. Serinin bu dördüncü oyunu ise önceden eleştirilen pek çok ekşiği kapatıyor ve oyuna bazı köklü yenilikler getiriyor.

## NAKLEN YAYIN

Championship Manager serisi ilk günden bu yana çeşitli program hataları ve tasarım eksiklikleri yüzünden eleştirilmiştir. Ancak yine de gerek çok ciddi bir rakibi olmadığından, gerek yapımcı firmanın bir biçimde sahip çıkmasından ve desteklemesinden dolayı insanların ilgisini üzerinde tutmayı başarmıştır. Serinin bu dördüncü oyununda eskiden beri eleştirilen büyük bir eksiklik giderilmiş ve oyuna maçları izleyebilme imkanı eklenmiş. Bu özellik iki boyutlu bir grafik

motoruna dayanarak çalışıyor. Her ne kadar günümüzde hemen her oyun gerekli ya da gereksiz üç boyutlu grafiklere sahip olmakla övünse de, CM 4 iki boyutlu grafiklerin de gayet yeterli olduğunu ispatlıyor. Maçları farklı modlarda seyredebiliyorsunuz ve bu durum eskiden sırf menülerden oluşuyormuş izlenimi veren oyuna büyük bir canlılık katıyor.

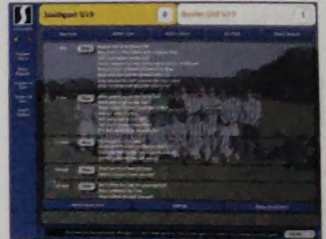
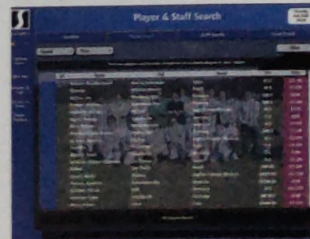
## TRANSFER SEZONU

Tabii CM 4'teki gelişmeler sadece grafikle sınırlı değil, bunun yanı sıra oyunun menajerlik seçenekleri de hayli geliştirilmiş. 39 farklı ülke ligindeki herhangi bir takımı oyunda bulmak mümkün ve bunlardan birini alarak başarıya ulaşmak, özellikle de ligin alt sıralarında bir takımı seçmişseniz, hayli çaba ve beceri gerektiriyor. Kulübün yaptığı transferlerden tutun da oyuncuların moral durumlarına dek her konuda dikkate alınması, üzerinde uğraşılması gereken pek çok unsur mevcut. Ancak şüphesiz en

önemlisi her maç için hazırlayabileceğiniz taktiklerin inanılmaz detaylı olabilmesi. Eğer bu tür ince ayarlarla uğraşmayı seviyorsanız, her maçta kimin nerede durup, nasıl oynayacağını tek tek belirlemekten sıkılmıyorsanız, CM 4 tam sizin istediğiniz oyun demektir.

Tabii dikensiz gül olmaz, CM 4 kendi içinde bazı önemli hatalara ve tasarım hatalarına yine sahip. Mesela yapay zeka genellikle fena çalışmıyor, ancak belli zayıf noktaları var. Aynı şey oyuncu morali için de söylenebilir, bazı durumlarda bu unsur bir oyuncuyu normal fiyatının çok altında transfer edebilmenize bile imkan sağlıyor. Ayrıca oyundaki sakatlanma yüzdesinin hayli yüksek olması da eleştirebileceğimiz bir başka problem. Ancak yapımcı firma her zamanki gibi oyunu desteklemeye devam ediyor ve bu da CM 4'ü bu türü sevenler için vazgeçilmez kılıyor. Menajerlik oyunu tutkunları için kesinlikle kaçırılmaması gereken bir yapım.

## İstatistik bilgi sıkıntısı çekmeyeceksiniz.



## SON KARAR

- Son derece detaylı bir menajerlik oyunu
- Yeni 2D grafik motoru
- Bazı önemli program ve tasarım hataları

CHIP PUANI  
**91**

Kendi türünde rakipsiz.

# RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC

Bilgi için: [www.ubisoft.com](http://www.ubisoft.com) Yapım: Ubi Soft Dağıtım: Ubi Soft Tür: Aksiyon Multiplayer: Yok  
Minimum Sistem: 700 Mhz İşlemci, 256MB RAM, 32 MB Ekran Kartı. Önerilen Sistem: 1000Mhz İşlemci, 256 MB RAM, 64 MB Ekran Kartı

**Beklenmedik olaylar, beklenmedik bir neşe dalgası!**

**SON DERECE SAKİN**, sıradan bir gün, hiç beklenmedik bir biçimde kontrolden çıkan olaylara gebe olabilir aslında. Özellikle adınız Rayman ise ve Globox gibi hayli şirin ama sakar arkadaşlara sahipseniz! Fakat bir sakar ne kadar sakar olabilir ki? Aslında bunun tam bir ölçüsü yok, fakat Rayman'ın yeni macerası arkadaşları Globox'un yanlışlıkla kötü ve karanlık bir tanrıyı yutması, haliyle onun mürit ordusunu çıldırtmasıyla başlıyor!

Rayman serisinin bu üçüncü oyunu pek çok açıdan tarihe gömüldüğü varsayılan platform oyunlarının ne kadar iyi ve eğlenceli olabileceğini ispatlıyor. İlk Rayman sıradan,

iki boyutlu bir platform oyunuydu ve pek fena sayılmazdı. İkincisi ise üç boyutlu grafiklere sahipti, ama onun dışında herhangi bir özelliği de yoktu doğrusu. Serinin son oyunu ise beklenmedik derecede başarılı bir oyun olarak önümüze çıktı, en azından kendi türü içinde.

## HOPLA, ZIPLA!

Rayman 3 oyun akışı açısından farklı yollar ya da seçenekler sunmuyor, ancak geçtiğiniz yol boyunca öyle eğleniyorsunuz ki bunun pek farkına da varamıyorsunuz. Oyun sık sık ara sahnelerle kesiliyor ve bunlar son derece komik olaylara şahit olmanızı sağlıyor.

Ancak tabii ki bunun bir de bedeli var, oyun tam 3 CD üzerinde geliyor ve tam kuru- lum için sabit disk üzerinde neredeyse 2 GB yer kaplıyor.

Rayman 3 çoğu platform oyununun aksine sadece bölüm sonlarında değil, en beklenmedik yerlerde karşınıza çıkan hayli orijinal sayılabilecek "Boss" savaşlarına da sahip. Üstelik bunlar izleyeceğiniz taktikler açısından da hayli değişkenlik gösteriyor. Ayrıca zaten tüm oyun aynı biçimde ilerlemiyor, sık sık farklı ortamlarda, farklı mini oyunlarla karşılaşılıyorsunuz. Oyunu sıkmadan uzun süre kendini oynatabilen Rayman 3, devam ettiği sürece yeni araçlar ve değişik ortamlar sunuyor. Doğrusu başından sonuna dek sıkılmadan gitmenin ve bu esnada hayli eğlenmenin mümkün olduğu bir oyun yapabildikleri için programcıları tebrik etmek gerek.

Özellikle 32 bit renk derinliğinde kendini gösteren oyun grafikleri bugüne dek bir oyunda rastladığımız en renkli, en şirin görüntüleri sağlamayı başarıyor. Özellikle her yeni bölümün tamamen farklı ve kendine has bir tasarımı olması, ayrıca bölümlerin son

derece detaylı tasarlanmış olması övgüye değer. Ne var ki üç boyutlu grafiklere sahip her oyunda rastlanabilen kamera açısı problemleri zaman zaman burada da karşımıza çıkabiliyor. Özellikle zindan içi ya da uçurum kenarı gibi yerlerde kamera açılarını tam kontrol edememek can sıkabiliyor. Ayrıca oyun kontrolleri bu tür bir oyuna uymayacak biçimde tasarlanmış, özellikle klavyedeki tuşların yerleri oynamayı zorlaştırabiliyor. Ancak herşeye rağmen Rayman 3 şirin grafikleri ve yüksek mizah unsuru ile şiddet dolu ya da aşırı karmaşık oyunlardan bezmiş oyunculara farklı bir alternatif sunuyor. Özellikle çocuklarıyla neşeli bir oyun oynamak isteyenler için ideal denebilir.



Ortamlar çok renkli ve iyi tasarlanmış.



## SON KARAR

- ⊕ Güçlü mizah unsuru
- ⊕ Şirin karakterler
- ⊕ Güzel grafikler
- ⊖ Kamera açılarındaki bazı sorunlar
- ⊖ Oyun kontrollerindeki zorluklar

CHIP PUANI

# 88

Güzel, esprilli ve eğlenceli bir yapım.



# METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE

Bilgi için: [www.konamijpn.com](http://www.konamijpn.com) Yapım: Konami Dağıtım: konami Tür: Aksiyon Multiplayer: Yok  
Minimum Sistem: 800 Mhz İşlemci, 256MB RAM, 32 MB Ekran Kartı. Önerilen Sistem: 1700Mhz İşlemci, 512 MB RAM, 64 MB Ekran Kartı

**Daha fazla Solid Snake görmek isteyenlere özel!**

**METAL GEAR SOLID** konsol oyuncularının pek yabancı olmadığı bir isimdir aslında. Bu serideki oyunlar uzun zamandır en iyi satanlar olmuştur. Metal Gear Solid' in PC için port edilmesiyle beraber üç boyutlu grafiklere sahip, gerilimli bir macera isteyen PC kullanıcılarının da gönlüne girilmiş oldu. Aynı sıralarda serinin en son oyunu olan Sons of Liberty üzerinde çalışılıyor, bu oyun PS 2'nin diğer konsollara karşı en sağlam kozu olarak gösteriliyordu. Nitekim Sons Of Liberty hayli derin senaryosu, güçlü grafikleri ve sıra dışı oynanışı ile büyük satış rakamlarına ulaşmayı başardı.

Fakat Sons Of Liberty pek kusursuz değildi. Herşeyden önce MGS serilerinin karizmatik kahramanı Solid Snake oyunda pek az görünüyor, yerine Raiden adlı yeni yetme, zaman zaman hafif sinir bozucu bile olabilen bir karaktere bırakıyordu. Ayrıca oyun konsol standartları ile pek kısa sayılmazsa bile, sürenin büyük kısmını sinematik ara sahnelerin ve hayli uzun dialogların işgal etmesi pek çok oyuncuyu hayal kırıklığına uğratmıştı. Konami programcıları gelen tepkile-

ri dikkate almayı, X-BOX ve PC için hazırlanan Substance üzerinde çalışırken bahsettiğimiz problemlere kendilerince çözümler getirmeyi amaçlamışlar. Bunda bir derece başarılı oldukları da söylenebilir.

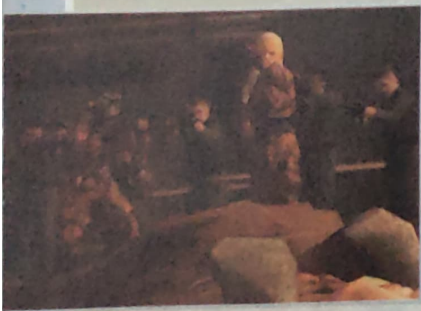
## DAHA FAZLA İÇERİK...

Substance temelinde Sons Of Liberty'nin yer aldığı, ancak çok daha genişletilmiş bir MGS 2 versiyonu aslında. Oyun Microsoft'un X-BOX konsolu için port edilmiş, ancak bununla yetinilmeyerek PC için de hazırlanmış. Zaten X-BOX ve PC için kullanılan programlama teknikleri neredeyse aynı olduğundan, ilk bakışta bunun basit ama kârlı bir karar olduğu düşünülebilir. Fakat bu port işleminin sonucunda ortaya çıkan ürün bazı açılardan PC kullanıcıları için biraz sorunlu. Herşeyden önce oyun kontrolleri konusunda PC'ye özel bir ayarlama yapılmadığından, Substance oyun kontrolleri açısından can sıkılabilecek derecede sorunlu denebilir. Yine aynı sebepten oyunun NVIDIA dışındaki grafik kartları ile çalışmamak gibi sorunları var. Bunun da ötesinde bu oyunu oynayabilmek için bir DVD sürücü ile donatılmış hayli güçlü bir PC'ye ihtiyaç duyuluyor.

İlk bakışta Substance saydığımız bu sebepler yüzünden en azından PC kullanıcıları için

pek tercih edilmeyecek bir yapıymış gibi görünse de, aslında durum pek öyle değil. Herşeyden önce Sons Of Liberty başlı başına iyi bir yapımdır, grafikleri biraz eski kalsa bile Splinter Cell lezzetinde bir oyun arayanlar için tam bir cevher. Buna bir de Substance'nin içine katılmış yüzlerce ek görev ve seçeneği eklediğinde de oyunun hem ömrü, hem de değeri birkaç kez katlanmış oluyor. Ayrıca Substance orijinal hikayenin hayli büyük bir bölümünü Solid Snake olarak oynamanıza izin veriyor ki, Raiden'dan hoşlanmayanlar için bu da iyi bir haber.

MGS 2: Substance aslında PC için port edilirken yeteri kadar özen gösterilseymiş gerçekten de bir klasik haline gelebilirmiş. Ancak tüm bu sorunları göz ardı edip oyunun senaryosuna kendini kaptırırsanız, Substance sizi saatlerce ekran başına bağlayabilecek bir yapımdır. ■



## SON KARAR

- ⊕ Kapsamlı bir senaryo
- ⊕ Yüzlerce ek görev
- ⊕ Sıradışı bir aksiyon oyunu
- ⊖ Sorunlu oyun kontrolleri
- ⊖ Çok yüksek sistem ihtiyacı
- ⊖ Bazı donanımlarla uyumsuzluk sorunu

CHIP PUANI

# 87

Sorunlarına rağmen iyi bir oyun.

## ALTERNATİFLER

SPLINTER CELL, METAL GEAR SOLID.



# Post Mortem

Bilgi için: [www.postmortem-video.com](http://www.postmortem-video.com) Yapım: Microids Dağıtım: Microids Tür: Adventure Multiplayer: Yok  
Minimum Sistem: 700 Mhz İşlemci, 256MB RAM, 32 MB Ekran Kartı. Önerilen Sistem: 1000Mhz İşlemci, 256 MB RAM, 64 MB Ekran Kartı

## Bu aslında çok bildik bir hikaye.

**ESKİ AMERİKAN** detektif filmlerinde hikaye nasıl başlar bilirsiniz, değil mi? İşsiz güçsüz oturan detektifin bürosunun kapısı açılır, içeri güzel, çekici, gizemli ve aynı zamanda başı fena halde dertte olan bir hanım girer. Ve detektif gerek yapacak daha iyi bir işi olmadığından, gerek hanımın çekiciliğine pek kayıtsız kalamadığından, kendini kısa süre içinde hayli karmaşık olayların içinde buluverir. İşte Post Mortem aynı böyle başlıyor, ancak bu-

rakamları yakalamasındaki esas unsur çıkardıkları oyunların hayli rafine olması. Post Mortem çoğu alışılmış "adventure" klişesini kullanmıyor, aksine, bu türü boğan, ortadan kaldıran bu klişelere kendince hayli etkili çözümler sunuyor.

### PARIS'TE SON TANGO

Detektifimiz hayli karmaşık görünen bir çift cinayet vakasını çözmek için kiralandıktan sonra, ipuçlarının yardımıyla kendini kısa sürede Fransa'da bu-



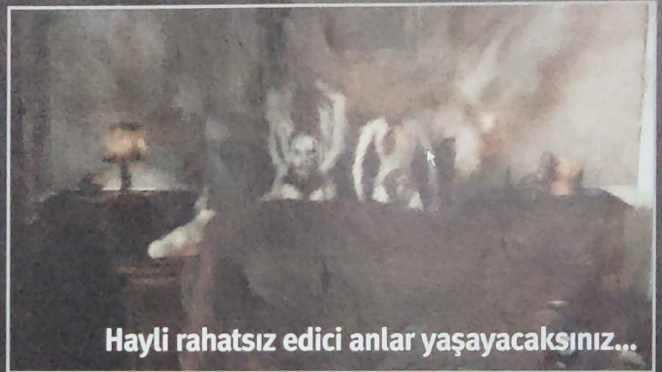
1920'li yıllarda Paris...

radaki detektif alkolik bir polis emeklisi değil, aksine pek çok konuda amatörce de olsa yetenekli sayılabilecek bir tiptir. Ve zaten burada çözümler gerekirken pek çok soruyla o yetenekleri kullanarak başa çıkmanız gerekecek.

Post Mortem'in altında imzası olan Microids, "adventure" türüne artık ölü gözleriyle bakılan bu dönemde Syberia gibi ilginç yapımları piyasaya sürmüş bir Fransız firması. Her ne kadar bu oyun türünde pek fazla rakipleri olmasa da, Microids'in nispeten yüksek satış

luyor. 1920'li yılların Paris'i için doğrusu çok parlak, dost canlısı bir ortam demek pek mümkün değil, en azından bu oyunda. Ancak olaylar geliştikçe kendimizi sandığımızdan çok daha karanlık, çok daha ikiye bölümlü bir dünya içinde buluyoruz. Burada hiç kimse ya da hiçbir şey görüldüğü gibi değil, üstelik araştırdığımız cinayet vakası sonradan olanlarla kıyaslandığında çok masum kalıyor bile denebilir.

İşte bu noktada Post Mortem hayli güçlü bir atmosfer yaratmayı başarıyor. Karanlık,



Hayli rahatsız edici anlar yaşayacaksınız...

ürkütücü, rahatsız edici bir oyun bu, hem de grafik açıdan belli kusurları olmasına rağmen. Karakterlerin çizimleri ve animasyonları arka plan görüntüleri üzerinde zaman zaman hayli sentetik bir görünüm verse de, Post Mortem yine de oyuncuyu huzursuz edebilen başarılı bir gerilim atmosferi yaratabiliyor.

Ancak oyunun esas parladığı nokta senaryoda ilerlemek için çözümler istenen bulmacaların sunulduğu tarzında yatıyor. Çoğu "adventure" oyununda bulmacalar konuyla alakasız, zaman zaman hiçbir mantığa uymayan ve hatta bu yüzden imkansız derecede zor sorunlar halinde önümüze çı-



karlar. Oysa Post Mortem bu açıdan çok başarılı. Bulmacalar sadece mantıklı ve senaryoya uygun olmakla kalmıyorlar, çözülebilmeleri için her zaman birden fazla alternatif yol mevcut. Hatta bazen en ummadığınız anda bir bulmacanın çözümüne ulaşabiliyor, tıkanıp kaldığınızı zannederken birdenbire heyecanla ilerlemeye başlıyorsunuz. Yani bu oyun oyuncuyu cezalandırmak yerine yaratıcı düşünmeyi ödüllendiren bir yapıya sahip. Bu unsur güçlü atmosfer ve sağlam bir senaryoyla birleştiğinde ortaya sağlam bir "adventure" için gereken her şey çıkmış oluyor. İşte bu yüzden Post Mortem benzerleri arasından sıyrılmayı başarabiliyor.

### SON KARAR

- ➕ Sürükleyici bir konu
- ➕ Gerilimli bir atmosfer
- ➕ Alternatif çözümler
- ➖ Nispeten zayıf grafikler ve animasyonlar
- ➖ Sesiendirme hataları

CHIP PUANI

# 82

Adventure sevenler kaçırılmamalı!

### ALTERNATİFLER

SYBERIA, ALONE IN THE DARK 4.

# INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 3

Bilgi için: www.konami.com Yapım: Konami Dağıtım: Konami Tür: Spor Multiplayer: Var  
Minimum Sistem: 700 Mhz işlemci, 128 MB RAM, 32 MB ekran kartı Önerilen Sistem: 1200 Mhz işlemci, 256 MB RAM, 64 MB ekran kartı

## FIFA'ya çelme...

**FUTBOL OYUNLARINDA** yıllardır devam eden bir Konami egemenliği var. ISS serisi, Nintendo'nun 16-bit'lik sistemlerinden PlayStation'a kadar, farklı farklı isimlerle birçok platformda karşımıza çıktı. Ve her zaman, ISS, veya diğer adıyla Winning Eleven serisi PC sahiplerini kızdırmayı başardı. Çünkü PC'cilerin FIFA'nın dışında oynayacakları başka herhangi bir futbol oyunu yok ve çoğu kişi için FIFA sadece bir "zorunluluk".

Kuşkusuz, Konami'nin ISS serisinin sonucusunu PC'ye de çıkartması, EA Sports'takilerin panik yapmalarına sebep oldu. Her şeye rağmen EA Sports'un bir avantajı var: ISS 3, PS2'den birebir olarak PC'ye aktarılmış bir oyun. Peki ya bunun dışında?

### MOD'A MOD!

ISS 3'te de FIFA serisinde olduğu gibi transfer (FIFA'nın bazı oyunlarındaki bedava transferleri saymıyorum) ve kariyer mod'u yok. Oyundaki mod'larımız; Friendly, International Cup, Custom League, World League ve Training. ISS 3'te kullanılan oyuncular ve takımlar da tamamen gerçek. Hatta spiker bazı futbolcularımız hakkında yorum bile yapıyor.

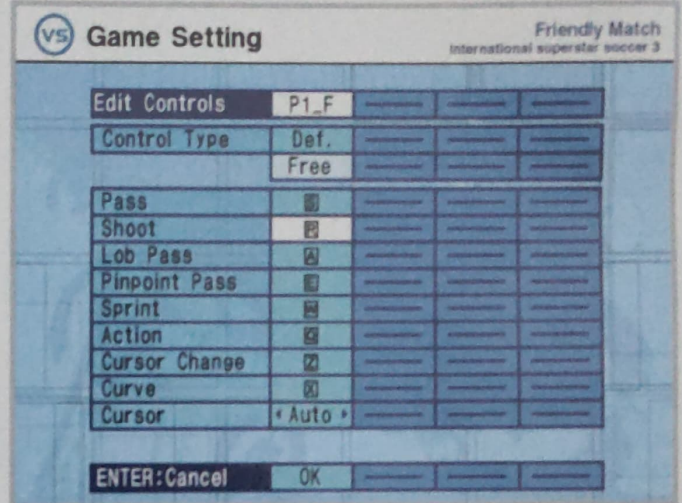
ISS 3, FIFA 2003'e oranla biraz daha arcade bir futbol oyunu. Bunun nedenlerinden ilki Close-up sistemi. Peki Close-up sistemi nasıl işliyor? Rakibin ceza alanına yaklaştığınız zaman adamınızın yanında bir O harfi çıkıyor (veya hangi tuşa atamışsanız). Eğer

harf ekrandan kaybolmadan O tuşuna basarsanız, kontrol ettiğiniz adam bir kare içine alınıyor ve kamera adaminize zoom yapıyor. Daha sonra karşınızdaki adamla yalnız kalıyorsunuz ve ok tuşlarından birine bastığınızda ani bir hareketle rakibinizi geçebiliyorsunuz. Tabii ki Close-up sistemini kullanıp kullanmamak size kalmış. Eğer bunu devamlı kullanırsanız oyun biraz tadızsızlaşıyor. Çünkü en zor seviyede bile Close-up'la rakibinizi çok kolay geçebiliyorsunuz.

Oyuna arcade havası katan bir diğer şeyse oyun sırasındaki tekrarlar. Diyelim ki bir kafa vuruşu yaptınız. Eğer vuruşunuz kesin gol olacaksa, bazen kafaya vuruş anınız ard arda birkaç defa gösteriliyor. Ve bunu engellemek için herhangi bir seçenek de eklenmemiş. Yine de bu çok fazla rahatsız etmiyor. Kafanıza takmayın!

### OYNANIŞ YA DA OYNANIŞ...

Aslında asıl bahsetmemiz gereken konu oynaniş. Oynaniş nasıl? Gerçekçi mi? FIFA'dan daha mı iyi? Evet, ISS 3'ün oynanişi FIFA 2003'ten veya FIFA serisinin herhangi bir oyunundan en az iki kat daha gerçekçi. Bunun başlıca nedeniyse topun balon gibi hareket etmemesi, bir ağırlığının olması. Bu sayede attığınız paslar, vurduğunuz şutlar saçma sapan veya belirli yerlere gitmiyor. Oyunun her anında farklı bir şey olabiliyor. FIFA'daki gibi oyunu sınırlar içinde oynamıyorsunuz. Top



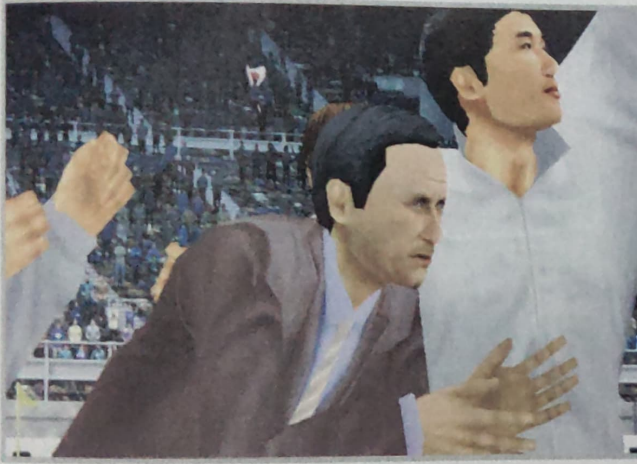
### İşte karmaşa!



nereden gelirse gelsin kafaya çıkıp vurabiliyor (yerden gelen toplar dahil, uçarak kafa atabiliyorsunuz, tamam, FIFA'da da atabiliyorsunuz ama ne zaman? Bilgisayar istediği zaman), farklı bir hareket yapabiliyorsunuz. Oyunda normal pasın yanında, S tuşuyla ara pas da atabiliyorsunuz. Attığınız ara paslara takım arkadaşlarınız hemen koşuyor ve topu alıyor. Sadece ara pas

attığınızda değil, top sizden de takım arkadaşlarınız devamlı boşa kaçıyor.

ISS 3'te şutların yanında kafa vuruşlarının da şiddetini kendiniz belirleyebiliyorsunuz. Normal pas tuşuna bastığınız zaman, adamınız topu o anda kendisine en yakın olan arkadaşına atıyor (Pro Evolution Soccer'daki gibi). Şutlarda ve ortalarda ise durum farklı. Kendi yarı sahanızda bile ol-



sanız topu nereye atmak istiyorsanız o tarafa bakmak zorundasınız. Bu arada, karambollerin de çok gerçekçi ve heyecanlı olduğunu söylemeliyim. Mesela oyundaki olası bir pozisyondan bahsedelim... Sıfıra inip zor orta yapıyorsunuz. Kaleci boşa çıkıyor ve geriden hızlıca gelen bir oyuncuyla topa kafayla vuruyorsunuz. Top direktten geri geliyor ve yerde sekiyor. Tam o sıra-

da da yine geriden gelen bir adamla boş kaleye uçan kafayla topu bırakıyorsunuz. FIFA'da bu tip pozisyonlara pek rastlayamıyorsunuz. Çünkü oyun fazlasıyla 'hazır'. ISS 3'te ise oyunu tam anlamıyla kontrol ettiğinizi hissediyorsunuz.

Oyunun PS2'den çevrilmesinin dezavantajlarından biri tuş karmaşası. Varsayılan tuşların yerleri çok ters. Bu şekilde kontrollere alışmanız uzun zaman alabilir. Tuşların yerlerini değiştirmenize olanak tanınmış, ama bunun hiçbir anlamı yok. Bunun nedeni ise istediğiniz tuşları kullanamıyor olmanız. D, F, G ve diğer birçok tuşu kullanmanıza izin verilmiyor. Oyunun puanının düşmesinin sebeplerinden belki de en önemlisi bu.

ISS 3'ün çalım sistemi oldukça sorunsuz işliyor. R'de, yani action tuşunda basılı tutup diğer tuşlara basarak

farklı farklı hareketler yapabiliyorsunuz. Ama hiçbir zaman, bu hareketleri kullanarak topu kendi sahanızdan alıp tek tek herkesi geçemiyorsunuz (FIFA'ya taş attım, kolum da yorulmadı).

### MUZ ORTA!

Oyunda FIFA'da olmayan bir diğer şey ise Falso verebiliyor olmanız. Şut çektikten veya pas verdikten hemen sonra W tuşuna basarsanız top falsolu gidiyor. W'ya iki defa basarsanız da bisiklet çalımını atabiliyorsunuz, ama dediğim gibi, rakip bunu her zaman yemiyor. Ayrıca zamanlamayı da çok iyi yapmanız gerekiyor.

ISS 3'ün sorunlarından biri de grafikler. Bunun da nedeni oyunun PS2'den çevrilmesi. Oyunda değiştirebildiğiniz tek şey, 1'den 3'e kadar değişen grafik kalitesi (çözünürlük sabit: 640x480). Kameranın zaman zaman ağır kalması da bazı pozisyonları kaçırmaya neden oluyor. Bu da oynanışı zorlaştırıyor. Ayrıca grafikler vasat olmasına rağmen, oyun iyi sistemlerde bile ağır çalışıyor. Oyunu rahatça oynayabilmeniz için çok iyi bir grafik kartına ve en az 2.0 hızında bir işlemciye ihtiyacınız var.

Grafiklerin tam tersine animasyonlar çok akıcı ve gerçekçi. Futbolcuların; pas verirken veya şut çekerkenki



bilek hareketleri, kafa toplarına çıkışları, topa son anda vurup dengesini kaybetmeleri ve diğer artistik hareketleri çok estetik.

### DOLAYISIYLA...

ISS 3'te saçma bir olaya veya saçma bir pozisyona rastlamanız çok zor. ISS 3 kesinlikle FIFA'dan daha dengeli ve daha gerçekçi bir oyun. Ayrıca Hard'da gerçekten de bilgisayar sizi zorluyor. Bilgisayarı yenmek için devamlı pas yapmak ve akıllı taktikler uygulamak zorundasınız.

Yine de oyun konsollardan birebir çevrilmeseydi, daha az sorunlu olabilirdi. Tuşların yerlerini tam olarak değiştiremiyor olmanız, fazla sistem gereksinimi ve vasat grafikler oyunun puanının düşmesine neden oluyor, ama bu, sizi ISS 3'ü almaktan vazgeçirmesin. Yıllar sonra, PC'de FIFA'dan daha iyi bir futbol oyunu oynamak güzel bir duygu. ■

### Ağır çekim arabirimi çok kullanışlı.



### SON KARAR

- ⊕ Gerçekçi oynanış
- ⊕ Gerçekçi fizik modellemesi
- ⊕ İlginc ve işe yarayan çalıklar
- ⊕ Close-up sistemi
- ⊕ Grafikler
- ⊕ Tuş karmaşası
- ⊕ Kamera
- ⊕ Fazla sistem gereksinimi

CHIP PUANI  
**80**

FIFA egemenliği sona erdi!

# Tomb Raider: Angel of Darkness

Bilgi için : <http://www.coredesign.com/> Yapım: Core Design

Dağıtım: Eidos Interactive Tür: Aksiyon Multiplayer: Yok

Minimum Sistem: PIII-600, 128 MB RAM, 32 MB Ekran Kartı

Önerilen Sistem: 1.8 Mhz işlemci, 256 MB RAM, 128 MB Ekran Kartı

**Yeni bir yıl, yeni bir Lara ve yeni umutlar...**

Darkness da en sonunda piyasaya çıktı. İlk aklımıza gelen soru şu: Milyonlarca Tomb Raider ve Lara Croft fanatiğinin merakla, sabırsızlıkla beklediği oyun bir hayal kırıklığı olabilir mi? Tabii ki bu sadece bir ihtimal. En iyisi, daha fazla kafanızı karıştırmadan yazıya başlamak...

## ENİ, KONU...

Tomb Raider: Angel of Darkness'ta, The Last Revelation'dan sonraki olaylar konu alınıyor. Oyun, Lara'nın, akıl hocası Van Croy'u Paris'te ziyaret etmesiyle başlıyor. Lara, Croy'un evine vardığında onu ölü halde buluyor ve katili aramak için yola çıkıyor. Bu macerada Lara'ya, Kurtis adında yeni bir karakter de eşlik ediyor. Oyunun belirli yerlerinde Kurtis'i de kontrol ediyorsunuz. Lara'nın dışında başka bir karakteri kontrol edebilmemiz, şimdiye kadar Tomb Raider serisinde denenmemiş bir şey, ama bunun uygulandığının çok zor olmadığı da kesin. Farklı olan tek şey karakterlerin skin'leri. Bunun dışında Kurtis'in yapabildiği hareketler Lara'yla aşağı yukarı aynı.

Aslına bakarsanız, bu serinin her oyununu severek, saatlerce başından kalkmadan oynayan birisi yeni bir Tomb Raider oyunundan çok fazla şey beklemez. Zaten şimdiye kadar yapılan Tomb Raider oyunları ve bu oyunların satış rakamları da bunun bir kanıtı. Çoğu oyuncu için yeni mekânlar ve

yeni birkaç silah Angel of Darkness'ı satın almak için yeterli olabilir. Ama bu defa durum farklı. Core Design ilk defa bu kadar çok yenilikle karşımıza çıkıyor. Artık Tomb Raider'ı sadece 'aksiyon' olarak tanımlamak oldukça zor. Oyunun oynanışı neredeyse tamamen değişmiş. Elbette oyun yine aksiyon ağırlıklı, ama artık işin içinde daha fazla adventure ve gizlilik var.

Angel of Darkness eskisinden daha ağır ilerliyor. Bulmacaların zorlaştırılmış olmasının yanında, aynı bir adventure oyununda olduğu gibi NPC'lerle, yani bilgisayarın kontrol ettiği karakterlerle diyaloga giriyorsunuz. Ve diyaloglarda yaptığınız seçimler oyunun gidişatını etkiliyor. Mesela oyunun bir yerinde Croy'un meslektaşısı Madam Carvier ile konuşmak zorundasınız. Eğer Carvier'la kesin bir tavırla konuşmazsanız, size, mutlaka almanız gereken Croy'un defterini vermiyor. Bu da işinizi zorlaştırıyor ve defteri daha uzun bir yoldan elde etmenize neden oluyor (yo yoo, sakın onu vurma-yın!).

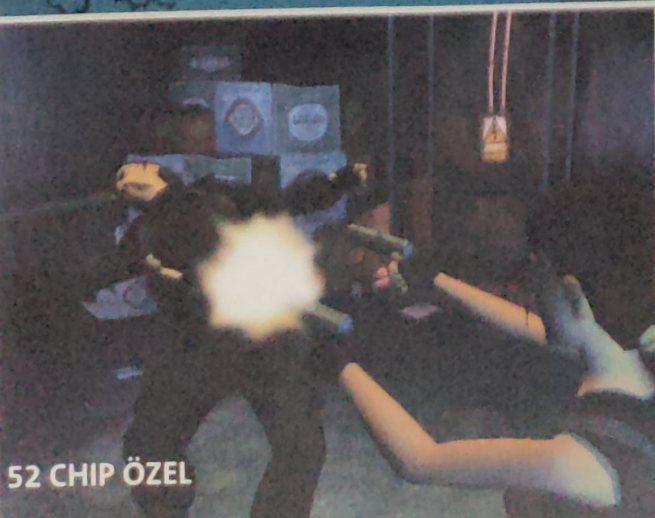
Bu sistem, oyunun çizgiselliğini azaltmasının yanında oyuna daha fazla hakim olmanızı da sağlıyor. Çünkü bu şekilde seçim size bırakılıyor ve bölümü daha farklı bir yoldan bitirebiliyorsunuz. Fakat oyna-

## ALTERNATİFLER

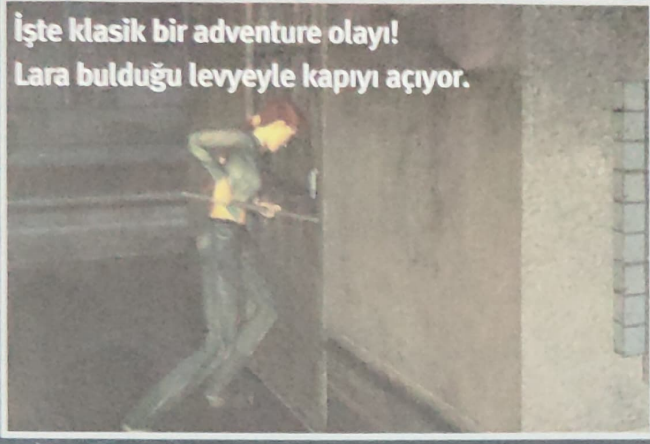
MGS 2, TOMB RAIDER SERİSİ

**HERHALDE,** her oyunu birbirinin aynısı olup da bu kadar çok sevilen ve bu kadar çok satan başka bir seri daha yoktur. Tahmin edeceğimiz gibi Tomb Raider'dan ve Lara Croft'tan bahsediyorum. Core Design'ın ilkini 1996 yılında çıkarttığı ve yıllardır devam ettirdiği seri, çıktığından bu yana hiçbir zaman unutulmadı, bundan sonra da unutulmayacağı benziyor.

Serinin son oyunu Angel of



**İşte klasik bir adventure olayı!  
Lara bulduğu levyeyle kapıyı açıyor.**



nış açısından değişmeyen bir şey var: Yine oyunun birçok yerinde durup, olduğunuz yerden çıkmak için dakikalarca çevrenizi kontrol etmek zorunda kalıyorsunuz. Oyunun en sıkıcı yanlarından biri bu.

Core Design'ın geçen zaman içinde Thief'ten ve Metal Gear Solid'den etkilendiği inkâr edilemez. İşte Angel of Darkness'taki en çarpıcı yeniliklerden biri: Stealth mod'u. Oyunda Enter tuşuna basarak stealth, yani gizlilik mod'una geçiş yapılabiliyorsunuz. Bu mod'dayken Lara normalden daha yavaş ve daha sessiz hareket ediyor. Metal Gear Solid'de olduğu gibi duvarlara sırtınızı verrebiliyor ve düşmanlarınızın arkasından sessizce yaklaşarak onları öldürebiliyorsunuz. İsterseniz ortaya çıkıp sese aldırmadan sağa sola ateş edebilirsiniz, ama bu zaman zaman işinizi çok zorlaştırıyor. Tabii oyunun tamamı bu şekilde geçmiyor. Gizliliği oyunun her anında kullanmanıza gerek yok, ama stealth mod oyun için yerinde bir yenilik.

Oyunun hikâyesi ve bu hi-

kâyenin işlenişi fena sayılmaz. Ara sinematikler, oyunun ilerleyen aşamalarında neler olacağını ve gerçekleri daha çok merak etmenizi sağlıyor. Bu sayede oyun oldukça akıcı bir şekilde ilerliyor. Yani kendinizi oyuna kaptırmanız oldukça kolay.

Lara'nın yapabildiği hareketler, serinin diğer oyunlarına oranla çok farklı değil. Lara yine zıplayabiliyor, borulardan tırmanabiliyor, eğilebiliyor ve duvarların kenarlarına tutunabiliyor, ama tutunma aşamasında iki yenilik var. Bunlardan ilki, Lara'nın artık köşelerden de dönebilmesi. Eskiden bir duvara tutunup ilerlerken, köşeye geldiğinizde diğer tarafa geçemezsiniz, ama Angel of Darkness'ta bunu yapabiliyorsunuz. Diğer yenilik ise güç derecesi. Artık duvara tutunduktan hemen sonra sol tarafta bir derece çıkıyor ve bu derece yavaş yavaş azalmaya başlıyor. Sonuna geldiğinde de Lara ellerini bırakıyor ve aşağıya düşüyorsunuz. Bu sistem oyunun hem gerçekçiliğini, hem de heyecanını artırmış.

Yazının geri kalanında oyun için pek olumsuz şeyler yazdığımız söylenemez, ancak oyunda affedilemeyecek sorunlar var. Hatta bu sorunlar oyunu neredeyse oynanamaz bir hale getiriyor. İşte başlıyoruz...

### KONTROL MÜ? O DA NE?

Angel of Darkness'ın kontrolleri gerçekten insanı çıldırıyor. Oyuna ilk defa mouse desteği eklenmiş, ama bunun hiçbir iş-

**Gölgelendirmeler kesinlikle çok başarılı.**



### KAÇAN FIRSAT!

OYUNUN asıl sorunu kontroller. Kontroller daha iyi olsaydı, Angel of Darkness bir klasik olabilirdi. İşte kaçan fırsat!

levi yok. Mouse'u sağa veya sola doğru çevirdiğiniz zaman, Lara buna birkaç saniye gecikmeli olarak tepki veriyor. Bu bir, ikincisi, mouse'u devre dışı bıraktığınız zaman da sorun çözülüyor. Kontrollerin daha kolay olması için en ufak bir çaba bile harcanmamış. Oyunun yarısından fazlası platformdan platforma atlamakla geçtiği için bu affedilemeyecek bir sorun, hatta felaket. Lara'nın hareketleri ve komutlarına verdiği tepkiler çok sert. Bu tipte bir oyun için en son olması gereken şey budur. Şekilden şekile girmenize sebep olan kontrollere bir de kameranın azizliği eklenince, erken yaşlanma olasılığınız artıyor. Dövüş sahnelerinde aktif hale gelen sinematik kamera da oynanışı zorlaştırıyor.

... Ve yapay zekâ. Tomb Raider serisinde uzun zamandır varolan bu sorun, Angel of Darkness'ta da devam ediyor. Düşmanlarınız boş boş çevreye bakıyorlar ve savaş sırasında çok aptalca hareket ediyorlar. Yani herhangi bir düşmanla karşılaştığınızda korkmanıza gerek yok.

Oyunda sadece gerçek düşmanlarla karşılaşmıyorsunuz. Zombilerle ve daha birçok garip yaratıkla savaşıyorsunuz.

Bu da oyunun gerçekçiliğini azaltıyor ve atmosferini dağıtıyor.

Beklediğimiz şekilde, oyunun grafikleri biraz daha iyi. Yeni ve geliştirilmiş ışıklandırma efektleri, daha detaylı kaplamalar ve daha yumuşak hatlı bir Lara Croft... Buna rağmen grafiklerde inanılmaz ve şaşırtıcı bir değişiklik yok. Eskisinden daha iyi, ama mükemmel değil. Yine de yansıma ve gölge efektlerinin geliştirilmiş olması güzel. Animasyonların akıcı olması da bir artı.

### SONUÇTA...

Sonuçta, Lara Croft ve yeni macerası bekleneni veremiyor. Kontrollerin çok zor olması, oyundan uzaklaşmanız için çok iyi bir sebep. Bunun yanında, oynanıştaki yeniliklere rağmen eski Tomb Raider oyunlarının sıkıcı havası her an hissediliyor.

Her şeye rağmen Angel of Darkness rezalet veya kalitesiz bir oyun değil. Oyunun fanatikleri mutlaka Angel of Darkness'tan da hoşlanacaktır, ama satışa sunulan oyunların herbirine birer "Dikkat! Kontrol yok!" uyarısı yapıştırmak gerekiyor.

### SON KARAR

- ⊕ Gizlilik mod'u
- ⊕ Yenilenmiş oynanış
- ⊕ Akıcı hikâye
- ⊖ Zor ve çıldırıcı kontroller
- ⊖ Kötü yapay zekâ
- ⊖ Vasat grafikler
- ⊖ Eski Tomb Raider havası!

CHIP PUANI

**70**

Tomb Raider fanatığı değilseniz oyunu alırken iki defa düşünün



# COMMAND & CONQUER: GENERALS

Bilgi için: : <http://www.generals.ea.com/> Yapım: EA Pacific Dağıtım: Electronic Arts Tür: Strateji Multiplayer: Var  
Minimum Sistem: 800 Mhz İşlemci, 256MB RAM, 32 MB Ekran Kartı. Önerilen Sistem: 2400Mhz İşlemci, 512 MB RAM, 64 MB Ekran Kartı

*Bir efsanenin son perdesine şahit oluyoruz.*

## WESTWOOD DENDİĞİNDE

akla ilk gelen isim Command & Conquer olur. 1995 yılından bu yana C&C adı altında pek çok oyun ve ek görev pakedi çıkaran firma, gerçek zamanlı strateji türünün son derece geniş bir kitle tarafından sevilmesini sağlamıştı. Ancak zaman içinde yarattığı hayran kitlesinin beklentilerini tam olarak karşılayamayan firma zaman zaman hayli ağır eleştirilere de maruz kalmıştı. 2003 yılının başında uzun zamandır beklenen Generals'ı piyasaya çıkaran Westwood uzun bir aradan sonra beklentileri karşılayabilecek kapasitede bir oyun ortaya koymuş oldu. Ne var ki daha oyun piyasaya çıktığı gün

**Sokak savaşlarına hazır olun!**



54 CHIP ÖZEL

Westwood kapılarını kapadı. Westwood'u bir süre önce satın almış olan Electronic Arts firmasının bu kapatma kararı hayli tartışma yarattı tabii. Ancak Westwood'un yaptığı Generals'ın altına kendi imzalarını atmaları çoğu insan için bardağı taşıran son damla oldu denebilir. Ama tabii burada bizi ilgilendiren EA gibi büyük şirketlerin yönetim politikaları değil, Generals'ın nasıl bir oyun olduğu.

## GENERALLER

Generals pek çok açıdan alışılmış Westwood stratejilerinin kalıpları dışına taşan bir yapıdır. Westwood programcıları yıllardır kendi tarzlarını oluşturan pek çok unsuru bu defa bir kenara bırakmış ve onun yerine Starcraft gibi oyunlarda görmeye alıştığımız öğeleri kullanmışlar. Bunlardan hemen göze çarpan ilk değişiklik arabirimde yapılmış. Generals'ın kontrol paneli ve diğer arabirim unsurları eski oyunlardaki gibi ekranın sağ tarafında toplanmıyor, aksine ekranın alt kısmında bulunuyor.

Ancak oyun tasarımındaki

tüm değişiklik bu kadarla kısıtlı değil, bunun yanı sıra birim üretme yöntemi de tıpkı Starcraft ya da Age of Empires gibi, binaları seçmek ve onların üretim şıklarına tıklamak suretiyle gerçekleşiyor. Eski C & C serilerinde ise bina sayısı üretim hızını belirliyor, üstelik arabirim sayesinde dikkatinizi savuştan ayırmadan üretim yapabiliyordunuz. Yeni arabirim artık buna imkan vermiyor, ne var ki kullanım açısından yine de yeterli olduğu söylenebilir. En azından klasik C & C arabirimine alışık olmayan oyuncuların artık sıkıntı çekmesi gerekemeyecek.

Generals bugüne dek C & C oyunlarında gördüğümüz ve tanıdığımız hafif esprili oyun dünyasını da artık geride bırakmış. Bu defa olaylar NOD ve GDI arasındaki Tiberium savaşını değil, günümüzden yaklaşık on yıl sonra ABD, Çin ve GLA adlı bir terör örgütü arasında yaşanan çarpışmayı anlatıyor. Haliyle "Kane" gibi alış-

## ALTERNATİFLER

WARCRAFT 3

## Grafik detayı gerçekten yüksek...



tiğimiz tescilli bir kötü adamı ya da yarı esprili ara sahneleri burada bulamıyoruz. Ancak tabii ki bu ciddi bir askeri strateji oyunuyla karşı karşıya olduğumuz anlamına gelmiyor. Aksine, Generals'ın birimleri hayli çeşitli ama yine de kurgusal yönleri ağır basıyor.

## GÖRSEL ŞÖLEN...

Generals'ın gerçekten de kendini gösterdiği bir nokta varsa o da grafik kalitesi. Bu oyun bugüne dek gördüğümüz pek çok yapımdan daha gösterişli grafiklere ve efektlere sahip. Ve burada birkaç hoş görünen patlamadan bahsettiğimi de sanmayın. Oyun tamamen Westwood tarafından geliştirilmiş özel bir üç boyutlu grafik motoru kullanılarak hazırlanmış. Çevrede görülebilen en küçük detaya kadar ekrandaki her nesne üç boyutlu ve bunların çoğu da etkileşimli. Bir alanda çarpışma başladığı anda etrafta ne var ne yoksa bundan bir şekilde etkileniyor.

Bu etkileşim tabii ki savaşları hayli etkiliyor, mesela yü-

zey şekillerini kullanarak komandolarınızı gizleyebiliyor ya da askerlerinizi binalara sokarak atışlardan daha az etkilenmelerini sağlayabiliyorsunuz. Tabii binaların gayet rahat dağılabildiği gerçeğini unutmamak lazım. Sonuçta bir defa çatışma başladığında biraz evvel gayet sakin duran bir şehir darmadağın oluveriyor, üstelik bunu yaparken de hayli etkileyici görüntüler sunuyor. Tabii tüm bu görsel şenliğin bir de bedeli var, o da Generals'ın doğru düzgün çalışabilmek için çok güçlü bir bilgisayara ihtiyaç duyması. Tüm grafik efektler açıldığında, oyun tavsiye edilen sistemlerde bile takılarak çalışmaya başlayabiliyor. Zaten stratejiden ziyade aksiyon ağırlıklı bir oyun olduğunu da hesaba katarsanız, bu çok şaşırtıcı sayılmaz.

## RÜTBELER...

Generals oynanış tarzı olarak alışılmış C & C oyunlarından çok daha farklı sayılmaz aslında, sağlam birimlerden bir grup yapıyor ve savaşa sürüyorsunuz. Oyunda savaş dışında kalan kaynak toplama ve birim üretme gibi unsurlar mümkün olan en basit, en can sıkımayacak seviyeye indirilmiş. Haritanın belli yerlerinde malzeme depoları var, buralara adam gönderip kaynak alıyorsunuz, hepsi bu. Tabii her tarafın kendince ek gelir toplama yöntemleri de mevcut, mesela Çin tarafı "hacker" ünitesi sayesinde internet sitelerinden

## Burası birazdan çok ısınacak!



## KAÇAN FIRSAT!

GENERALS'IN en göze batan yanı tüm o aksiyon içinde tutarlı herhangi bir senaryo kısıntısı bile sunmaması. Savaşyorsunuz, ama herhangi bir amaç olmadan. Sırf görsel lezzeti için savaşmak herhalde gerçek savaşları çıkarmanın bile aklına gelmemiş bir mazeret olsa gerek! Ama doğrusu Generals oynarken eski C & C serilerinin ara sahnelerini, kötü adamlarını ve senaryolarını özlememek elde değil.

para çalabiliyor. Her tarafın birimleri bu şekilde kendi tarzlarına uygun biçimde tasarlanmış. Amerikan güçleri hayli pahalı ancak bir o kadar da güçlüler. Çinliler ise teknolojik açıdan çok ileri değiller ama sayı üstünlüğünden kazanıyorlar. GLA ise içlerinde en zayıf görüneni, ne var ki bu tarafın birimleri de savaş alanındaki hurdaları kullanarak kendilerini güçlendirebildiklerinden göründükleri kadar zayıf değiller, zaten esas güçleri araziye uya-

Generals'ın en büyük eksiği pek düzgün bir senaryosunun olmaması. Görevler ardı ardına akıyor ama ne arada bir ara sahne var, ne de niye sa-



bilmelerinde yatıyor.

Bu oyunda birimlerinizin hayatta tutmanın da önemi büyük, çünkü düştükçe tecrübe kazanıyor ve zaman içinde yeni yetenekler de geliştiriyorlar. Bu sayede sıradan bir piyade bile hayli güçlenebiliyor. Ancak tek tecrübe kazananlar onlar değil, adamlarınız savaşırken ve başarılı oldukça siz de tecrübe kazanıyorsunuz. Buna bağlı olarak oyun içinde yeni teknolojiler açılıyor, böylece farklı taktikler izleyerek sonuçta ulaşabiliyorsunuz.

vaştığınızı anlatan herhangi bir başka unsur. Tek belli olan yakın bir gelecekte Amerika ve en büyük rakibi Çin'in Orta Doğu kökenli olduğu hiç şüpheye yer bırakmayan bir terör örgütüyle savaşıyor oldukları. Ancak oyun sizi genellikle bunlar üzerine düşünecek kadar vakit vermeden bir çarpışmadan diğerine sürüklediğinden, eğer durup düşünmezseniz bu gerçeğin pek farkına varmıyorsunuz. Sonuçta bu iyi bir oyun, Westwood'un ayrılık hediyesi olması biraz üzücü tabii. ■

## SON KARAR

- ➕ Mükemmel grafikler
- ➕ Güçlü ses ve müzik
- ➕ Sınırsız aksiyon.
- ➖ Bir senaryo mevcut değil
- ➖ Çok yüksek sistem ihtiyacı

CHIP PUANI

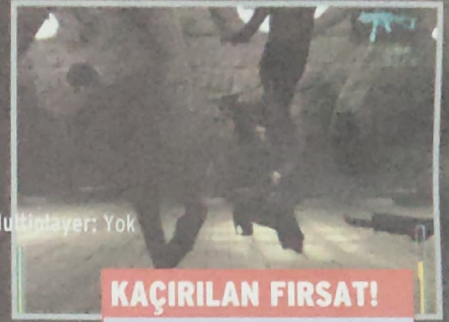
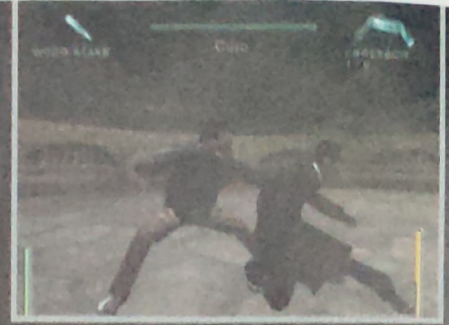
86

C&amp;C efsanesinde son perdeyi kaçırmayın.

# ENTER THE MATRIX

Bilgi için: <http://enterthematrixgame.com/> Yapım: Shiny Entertainment Dağıtım: Atari Tür: Aksiyon Multiplayer: Yok  
Minimum Sistem: 600 Mhz İşlemci, 128MB RAM, 32 MB Ekran Kartı. Önerilen Sistem: 1000Mhz İşlemci, 256 MB RAM, 64 MB Ekran Kartı

**Beyaz tavşanı izlemek hiç kolay değil...**



**KAÇIRILAN FIRSAT!**

Enter The Matrix'in en büyük zayıflığı aynı anda birden fazla oyun platformu için geliştirilmiş olması aslında. Konsollar için yeterli olabilen unsurlar PC üzerinde pek parlak sonuçlar veremeyebiliyor. Mesela Multiplayer desteğinin olmaması bu oyunun PC üzerindeki ömrünü büyük ölçüde azaltıyor. Eğer daha fazla özen gösterilmiş olsaydı, Enter The Matrix oyun dünyasında yeni başlangıçlara imza atabilirdi.



PC oyunları ile ciddi bir rekabete girebilecek kapasitede değil. Her ne kadar müzikler iyi sayılsa da, ses efektleri de yine vasat düzeyde.

Enter The Matrix'in en büyük zayıflığı ise oyun kontrollerinden çeşitli grafik hatalarına dek uzanan bir dizi probleme sahip olması. Sanki oyun PC için aceleyle port edilmiş ve bu yapılırken pek çok detay gözden kaçmış. Bu problemler yüzünden oyunu oynamak bazen sıkıcı, bazen de yorucu olabiliyor. Böyle bir oyun için büyük hatalar bunlar.

## ÇOK MU KÖTÜ?

Sıradan bir aksiyon oyunu olsaydı Enter The Matrix burada kından çok daha düşük bir not alırdı şüphesiz. Ne var ki bu sıradan bir oyun değil. Herşeyden önce Matrix filmlerinin yapımcısı olan Wachowski kardeşler bu oyunun yapımıyla yakından alakadar olmuşlar ki bu da Hollywood için pek duyulmamış bir girişim. Enter The Matrix konu olarak filmlerde anlatılanları tekrar etmek yerine, son derece yaratıcı bir yaklaşımla perdenin arkasında kalan olaylara odaklanıyor. Matrix'te olup bitenleri filmlerden biliyoruz, ama peki eksik olan noktaları nereden öğreneceksiniz? İşte Enter The Matrix size bunları anlatıyor.

Oyunda kimi zaman Ghost ve kimi zaman da Niobe karakterlerini kontrol ederek Zion'u kurtarmak için üstünüze düşeni yapıyorsunuz. Matrix Reloaded filmi izleyenleriniz bu karakterleri filmdeki rollerinden hatırlayacaktır. Oyundaki olaylar bazen Neo ve Trinity'nin yaşadıklarıyla kesişiyor, ancak çoğunlukla farklı bir yol izliyorsunuz. Enter The Matrix'in en mükemmel yönlerinden biri de hikaye anlatımında bolca ara sahne kullanılmış olması. Bu ara sahneler yarım yamalak şeyler de değil üstelik, hepsi Matrix setleri ve oyuncularını kullanarak hazırlandığından, bunları seyrederken kendinizi filmlerden kopmuş hissetmiyorsunuz.

Sonuç olarak Enter The Matrix bir oyun olarak önemli, özellikle de Matrix evrenine meraklıysanız. Bunun haricinde tek başına bir oyun olarak çok başarılı olduğu söylenebilir belki, ancak geçmişteki örneklerle kıyaslandığında oyunlar ve filmleri birleştirmesi açısından hayli büyük bir adım olduğu yadsınamaz bir gerçek.

**BUGÜNE DEK** bir oyuncu olarak öğrendiğim değişmez bir gerçek vardı, o da film adı taşıyan oyunlar ya da oyun adı taşıyan filmlerden kesinlikle uzak durmam gerektiği idi. Eğlence sektörünün bu iki kolu arasında inanılmaz bir uyumsuzluk hep vardı ve her zaman arada kalan yapımcılara para, oyunculara da zaman kaybettirmişti. Tabii bunun sebepleri tartışmakla bitmez, ama gerçek olan şu ki birilerinin çok geç olmadan doğru düzgün bir karışım ortaya çıkarması gerekiyordu, yoksa iki endüstri arasındaki uçurum kapanmamak üzere açılacaktı. İşte Enter The Matrix tam da o sözünü ettiğim köprü.

Enter The Matrix temelde Tomb Raider tarzı bir aksiyon oyunu, yani kahramanlarınızı dışarıdan görerek yönetiyorsunuz. Oyun öncelikli olarak konsollar için hazırlandı ve tabii PC için de port edildi. Ve işte tam bu noktada oyunun PC versiyonunun pek çok eksikliği, pek çok tasarım hataları olduğunu görüyoruz. Öncelikle grafikler kesinlikle yeni nesil

## ALTERNATİFLER

ONL

## SON KARAR

- ⊕ Özgün bir senaryo
- ⊕ Matrix evrenine farklı bir bakış
- ⊕ Mükemmel ara sahneler
- ⊖ Zayıf grafikler
- ⊖ Düşük oynanabilirlik
- ⊖ Çeşitli program ve tasarım hataları

CHIP PUANI

**75**

"Matrix" ismini taşıyamıyor.



# colin mcrae rally 3

Bilgi için: <http://www.codemasters.com/> Yapım: Codemasters Dağıtım: Codemasters Tür: Yarış Multiplayer: Yok  
Minimum Sistem: 800 Mhz İşlemci, 256MB RAM, 32 MB Ekran Kartı. Önerilen Sistem: 1200Mhz İşlemci, 256 MB RAM, 64 MB Ekran Kartı

## Efsanevi İskoç pilotu bir kez daha ekranlarımızda!

**COLIN MCREA** ismi motor sporlarıyla az çok ilgilenen hemen herkesin duyduğu bir isimdir. Bu İskoçya kökenli pilotun Ford takımıyla dünya ralli pistlerinde kazandığı başarılar gerçekten de bir döneme imzasını atmıştır. Öyle ki bilgisayarlardaki yarış oyunlarında çoğu zaman bir takım ya da pilotun adı pek ön plana çıkarılmazken, McRea ve Ford takımının başarıları üzerine bu pilotun adını taşıyan ralli oyunları üretilmiştir.

Tabii aslında teorik olarak hemen her oyun firması bir yarış oyunu yapabilir, hatta çoğu da bu türden oyunlar çıkarmıştır. Ama iyi bir yarış oyununu sıradan olanlarından ayırabilen unsurlar gerçeklik, atmosfer ve çekiciliktir. Bun-

ları bir oyuna gerçek bir ralli pilotundan daha iyi kim katabilir ki? Zaten bu serinin bu kadar başarılı olmasının başlıca sebebi de Colin McRea'nın doğrudan oyunun yapılmasında büyük söz sahibi olması. Ünlü pilot araç dinamiklerinden beta testine dek her noktada bilgisini yapımcılarla paylaşmış, yol göstermiş. Peki sonuç nasıl olmuş?

### GERÇEK ARAÇLAR...

Codemasters programcıları grafik açıdan oyunu neredeyse mükemmel hale getirmeyi başarmışlar. Oyundaki araçların her biri 13,000 poligondan oluşuyor. Ayrıca her araç 20'den fazla etkileşim bölgesinden oluşuyor. Tamponlardan lastiklere dek her unsur

çeşitli derecelerde hasar alabiliyor, ayrıca bunlar sürüşü de aynen etkiliyor.

Oyun dünyanın dört bir yanındaki parkurlarda geçtiğinden, ortam şartları ve sürüş koşulları da buna uygun olarak değişiyor. Bu oyunu diğerlerinden ayıran en önemli özelliklerden biri sadece araçların değil, aynı zamanda pistlerin ve çevre şartlarının da gerçeğe son derece uygun olması. Çoğu oyunun aksine burada pistlerin çevresi birkaç bitmap ağaç ve görünmez bir bariyerdan ibaret değil. Tabii aracı pistin dışına çıkarmak yine de pek akıllıca değil, çünkü orada gördüğünüz her şey aracınıza çok sağlam hasar verebiliyor.

Bu oyun yarış simülasyonları arasında en gerçekçi olanlarından biri. Her yarış öncesinden aracınızı uygun biçimde hazırlamak için gereken her unsur size sunuluyor, ne var ki eğer bunlarla uğraşmak istemiyorsanız doğrudan yarışa girmek mümkün. Bu oyun sürüş tecrübesi açısından şu ana dek yapılmış olanlar arasında belki de en iyisi. Grafikler ve sürüş dinamikleri son derece inandırıcı bir bileşim oluşturacak biçimde kullanılmış. Doğrusu bu oyunu oynadıktan sonra insan diğer yarış oyunlarını pek o kadar kolay beğenmez oluyor.

### ZAYIFLIKLAR...

Serinin bu üçüncü oyunu ne kadar mükemmel olsa da bazı önemli zayıflıkları da yok değil. Bunlardan ilki oyunda multiplayer desteğinin olmaması. Doğrusu bu denli iyi bir yarış oyununa neden doğru düzgün bir multiplayer desteği kon-



maz anlamak kolay değil. Bir diğer sorun ise oyunun öncekilerden biraz daha zorlaştırılmış olması. Serinin önceki oyunları özellikle yeni başlayanları yormayacak denli kolaydı. Ancak bu defa normal zorluk seviyesinde bile yarışa girer girmez başarılı olmak mümkün değil. Devamlı alıştırma yapmak, pistlere alışmak ve aracın ayarlarıyla uğraşmak gerekiyor. Tabii meraklısı için bunlar bir yük değil, aksine oyuna derinlik katan unsurlar.

Ancak ne olursa olsun su götürmez bir gerçek var ki, o da bu oyunun Colin McRea ve Ford takımını birlikte görebileceğiniz belki de son yapılmış olduğu. Çünkü İskoçyalı artık Citroen takımında. Kısacası eğer otomobilleri ve yarışmayı seviyorsanız, bu oyunu kaçırmayın.

### Araç modellemeleri çok detaylı...



### Hava şartları sürüşü derinden etkiliyor...



### SON KARAR

- ➕ Mükemmel grafikler
- ➕ Yüksek gerçekçilik
- ➕ Güçlü oyun atmosferi
- ➖ Multiplayer seçeneği yok
- ➖ Kamera açıları yetersiz
- ➖ Güçlü bir sistem istiyor

CHIP PUANI  
**88**

Piyasada daha iyisi yok!

# SPLINTER CELL

Bilgi için: [www.splintercell.com](http://www.splintercell.com) Yapım: Ubisoft Dağıtım: Ubisoft Tür: Aksiyon Multiplayer: Yok  
Minimum Sistem: 800 Mhz İşlemci, 256MB RAM, 32 MB Ekran Kartı. Önerilen Sistem: 1700Mhz İşlemci, 512 MB RAM, 64 MB Ekran Kartı

*Gizli saklı işlerle uğraşmayı sever misiniz?*

**TOM CLANCY** adı oyun dünyasında her geçen gün daha fazla duyuluyor, daha fazla biliniyor. Aksiyon ve casusluk romanları ile ünlü olan bu yazarın senaryosunu hazırladığı, ayrıca danışmanlığını tek oyun Raven Shield değil aslında. Bu yıl piyasaya çıkan bir başka aksiyon-gerilim türü oyun olan Splinter Cell'in altında da onun imzası var. Ve bu oyun da tüm dünyada hayli beğenildi. Basit bir rastlantı mı, yoksa tecrübenin getirisi mi? Bizce ikincisi geçerli, çünkü ne derler bilirsiniz, yıldırım asla aynı yere iki defa düşmez. Tabii siz düşmesini sağlayacak birşeyler yapmazsanız. Anlaşılan Tom Clancy yıldırımları yönlendirmek konusunda hayli başarılı biri.

**Sam Fisher pek konuşkan değil...**



Gelelim Splinter Cell'in ne olduğuna, nasıl bir oyun olduğuna. Konu tipik Clancy romanları tadında ve o hiç sıradışı bir tarafı yok aslında. Çılgının biri güç kazanmak için elinden geleni ardına koymaz, öte yandan ellerindeki gücü kimseye kaptırmayı istemeyen Amerikalılar bu duruma müdahale etmek için birkaç ajan gönderirler. Ama tabii ajanlar ortadan kaybolur. Sonuçta iş konusunda tam bir uzman olan ve bağımsız çalışan birine devredilir. İstihbarat örgütleri arasında "Splinter Cell" adıyla anılan bu tür ajanlar kontratla çalışırlar

ve bunların arasında en iyilerinden biri de Sam Fisher adıyla anılan elemandır.

Sam Fisher tam bir gizli operasyonlar uzmanıdır. Az konuşan, sessiz çalışan, yalnız hareket eden bu ajan teknolojinin tüm imkanlarından da faydala-

narak en olmadık yerlere sızarak, suikastlerden bilgi almaya dek her işin altından başarıyla kalır. Tabii biraz da sizin oyunculuğunuza bağlı olarak.

**ŞŞŞŞŞT...**

Bugüne dek oynadığınız oyunlarda en can sıkıcı bölümler herhalde "gizlilik" gerektirenlerdi, yanılıyor muyum? Doğrusu Thief serileri hariç "gizlilik" unsurunu doğru düzgün kullanabilen bir PC oyunu görmedik desek yalan olmaz. Bunun başlıca sebebi de bu unsurun oyunlara çoğunlukla sonradan eklenmeye çalışılmasıdır. Sırf aksiyona dayalı tasarlanmış

bir oyuna sonradan gizlilik gerektiren görevler eklemek hiçbir işe yaramaz, bu artık çok iyi öğrenilmiş bir ders. Ve görünen o ki, Ubi Soft programcıları bu dersi çok iyi öğrenmişler, çünkü Splinter Cell daha en başından itibaren "gizlilik" unsuru temel alınarak hazırlanmış bir oyun. Bu yüzden diğer oyunlar insanı bunaltırken, Splinter Cell tam tersine mükemmel bir gerilim yaratıyor, oyuncuyu adeta kolundan tutup sürüklüyor.

Splinter Cell başından sonuna gizlilik, sessizlik ve hızlı karar vermeyi gerektiren bir

İşinizi sessiz görmeniz çok önemli...

SPLINTER CELL

## KAÇAN FIRSAT!

Sam Fisher ve maceraları hayli sürükleyici şüphesiz, ancak oyunu oynarken pek çok noktada bu elemanın yeteneklerinin yeterince vurgulanmadığı duygusuna kapılmadan edemedik. Doğrusu Splinter Cell oyuncuya daha fazla serbestlik sağlasa ve belli kalıplara o denli bağlı kalmasa çok daha başarılı olabilirdi.

oyun, buna şüpheniz olmasın. Oyunda Fisher'ı dışarıdan görerek oynuyoruz ve değişken kamera açıları sayesinde etrafa olan hakimiyetimiz hayli yüksek. Bu çok önemli, çünkü her ne kadar adamımız hayli etkili silahlara sahip olsa da, mümkün olduğunca çatışmaya girmekten kaçınmak durumunda. Onun esas gücü karanlıkta bir gölge gibi süzülme, en olmadık yerlere sessizce sızılmaktan geliyor. Ve merkezde Sam'in yaptıklarını izleyen gözlemciler de planlarını buna göre yapıyorlar.

Her görevde adamımız en olmadık noktalardan geçerek hedefine ulaşmaya çalışırken, bir yandan da beklenmedik olaylarla karşılaşabiliyor. Bazen silahı çekip hayli sıcak bir çatışmanın ortasına dalmanız, bazen de kucağınızda bir rehine, karşınızda silahlı bir muhafızla adım adım gerileyerek durumu lehinize çevirmeye çalışmanız gerekebiliyor. Oyunun hiçbir anında gerilim düşmüyor, atmosfer sıkıcı bir hal almıyor. Diken üstünde olmanın hoşlanmıyorsanız bu oyun sizi ciddi rahatsız edebilir.

## KARANLIKTA PARLARIZ...

Sam Fisher tüm bu operasyonlarda iki şeyden faydalanıyor. Bunlardan birincisi üstün fizik kondisyonu ve tecrübenin birleşiminden meydana gelen bir hareket kaabiliyeti. Sam bu sayede en beklenmedik yerlere ulaşabiliyor, hızla ama sessizce hareket edebiliyor. İkinci yar-



dımcı unsur ise ileri teknoloji. Başındaki gece görüşü sağlayan gözlüklerden çok işlevli otomatik tüfeğe kadar elinde pek çok aygıt var. Bunları kullanarak tehditleri önceden tespit ederek savuşturmak ya da sessizce bertaraf edebilmesi mümkün oluyor.

Görevlerin geçtiği ortamların hayli detaylı planlanmış olması ve pek çok unsurun etkileşimli olması hem bir avantaj, hem de dezavantaj. Sam bir teneke kutuyu fırlatıp dikkatleri dağıtabilir, ama aynı zamanda dikkatli olmazsa üzerinde yürüdüğü ahşap bir zeminin sesi ya da gölgesi onu ele verebilir. Ve bu oyunda en önemli, en iyi kullanılmış unsurlardan biri de ışıklandırma.

Ancak ışıklandırma dışında kalan görsel unsurlar da gerçekten mükemmel hazırlanmış. Unreal Warfare grafik motoru kullanılan Splinter Cell şu an piyasadaki en iyi grafiklere sahip oyunlardan bir denebilir. Tabii oyunu tüm grafik ihtiyacıyla oynayabilmek için hayli güçlü bir siste-



me ve özellikle yeni nesil bir grafik kartına ihtiyacınız olacaktır, ama buna değer. Çte yandan oyun ortalama bir sistemde de iyi kötü çalışabiliyor, ancak oyun atmosferi asla aynı seviyede olamıyor.

## KARANLIK TARAF...

Peki Splinter Cell'in hiç kötü yanı yok mu? Aslında bu biraz da sizin oyundan ne beklediğinize bağlı. Aksiyon dolu FPS türü oyunları seviyorsanız, bu oyunun nispeten düşük temposu hayli itici gelebilir. Öte yandan oyun ortamına alışmak, neler yapabileceğinizi öğrenip ona göre oynamak ta deneme-yanılma yöntemiyle hayli zaman harcamanızı ge-

rektirebiliyor. Özellikle bazı bölümlerde programcılar sizi belirli bir yola sokmak için bazı unsurları gereksiz yere zorlamışlar.

Bunun yanı sıra Splinter Cell çıktıkdan sonra bazı garip program hatalarına sahip olduğu da görüldü. Bu hataların çoğu aslında donanım uyumsuzluklarından kaynaklanan grafik ve ses sorunları, her sistemde de ortaya çıkmayabiliyorlar. Ancak ortaya çıkarsa da hayli can sıkıcı olabiliyorlar.

Ancak eksikliklerine rağmen Splinter Cell gerçekten de bu sene çıkmış en iyi oyunlardan biri olmaya aday denebilir. Kendinizi gerilimli bir macera filminin baş kahramanı gibi hissetmenizi sağlayabilen ender yapımlardan biri bu. Özellikle gerilim sevenler kesinlikle kaçırmamalı.

## ALTERNATİFLER

THIEF SERİLERİ.

## SON KARAR

- + Muhteşem grafikler ve sesler
- + Yüksek gerilimli oyun atmosferi
- + Geri kalan herşey
- Bazı program hataları

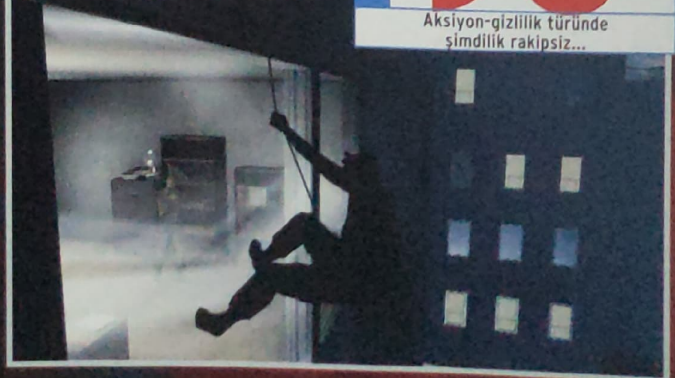
CHIP PUANI

93

Aksiyon-gizlilik türünde şimdilik rakipsiz...



Olmadık yerlere girmeniz gerekecek...



# GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

Bilgi için: [www.rockstargames.com/vicacity/](http://www.rockstargames.com/vicacity/) Yapım: Rockstar North Dağıtım: Take2 Tür: Aksiyon Multiplayer: Yok  
Minimum Sistem: 800 Mhz İşlemci, 256MB RAM, 32 MB Ekran Kartı. Önerilen Sistem: 1500Mhz İşlemci, 512 MB RAM, 64 MB Ekran Kartı

**Kötü adamı oynamak hiç bu kadar zevkli olmamıştı.**

**TOMMY VERCETTI** sıradan bir İtalyan idi, en azından Liberty City sınırlarından içeri girene dek. Sonra ne mi oldu? Aslında her sıradan, fakir ama gözü yükseklerde olan adamın başına gelenler geldi. Pis işlere bulaştı, tutuklandı, hapse götürülürken şans eseri kaçmayı başardı ve sonra Liberty City'nin altını üstüne getirdi.



**Bazı görevlerde tekne kullanacaksınız.**

Tabii Liberty City gibi bir şehirde suç işlemek kolay değildir. Yasaların eli yakanıza yapışmazsa o zaman Mafya'nın ki yapışır. Vercetti'nin başına da bu geldi zaten, Mafya için çalışmak zorunda kalması ve sonuçta yeniden hapse düşmesi de bu açıdan büyük sürpriz olmamalıydı.

Ne var ki bu defa hapishane hayatı daha çekilir olmuştu, ne de olsa Vercetti artık "aile den biri" olmuştu. Ama aileden birinin yükü ağırdır, çok

düşman edinilir. Ve bu düşmanlar uzun süre hapiste kalsanız bile sizi unutmazlar. Tabii bunun da bir çaresi vardır, mekan değiştirmek. İşte Vercetti'nin Vice City'ye esas geliş sebebi de buydu, hem düşmanlarından uzak kalmak, hem de aile için bazı işleri görmek. Ama ne derler bilirsiniz, akacak kan damarda durmaz. Vercetti gibi adamlar söz konusu olduğunda ise kan su gibi akar.

## KONSOL PORTU?

Playstation 2 sahiplerinin şanslı olduklarını düşünebilirsiniz, ne de olsa onlar Vice City oynamaya çok uzun zaman önce başladılar. Ancak biraz geç olsa da, Vice City en sonunda PC için de çıktı. Ve şu kadarını söylemeliyim ki, PS 2 sahipleri bu oyunu bu kalitede asla oynayamayacaklar. Çünkü Vice City'nin PC versiyonu her açıdan PS 2 sürümünden çok daha gelişmiş, çok daha rafine bir yapım.

Ama oyunun özelliklerine bakmadan önce türüne bir göz atalım isterseniz. Kısaca söylemek gerekirse, Vice City adanınızı dışarıdan görerek oynadığınız bir aksiyon oyunu. Ancak bu tanım tek başına bu oyunu tanımlamaya yetmiyor.

Vice City size yaşayan dev bir şehirde çok çok kötü bir adam olma, ortalığı birbirine katma, istediğiniz gibi suç işlemeye imkanı sunuyor. Şehirde aklınıza gelebilecek her türlü aracı kullanarak dolaşmak ve bunlarla akla gelebilecek her türlü suç işlemek mümkün, tabii kanunu peşinize takmak ta. Ama merak etmeyin, oyunun hayli ilginç bir senaryosu ve bolca sıra dışı tiplmesi de mevcut. Üstelik bu karanlık karakterlerden birçoğu bu tür filmlerden tanıdığımız aktörlerce seslendirilmiş.

## MIAMI VICE

Vice City çok büyük bir şehir ve günün her saatinde farklı bir hali var, yani yaşıyor. Ama daha da

## SON KARAR

- ⊕ Detaylı grafikler
- ⊕ Yaşayan bir şehir
- ⊕ Yüksek oynanabilirlik
- ⊕ Güçlü atmosfer
- ⊖ Multiplayer desteği yok

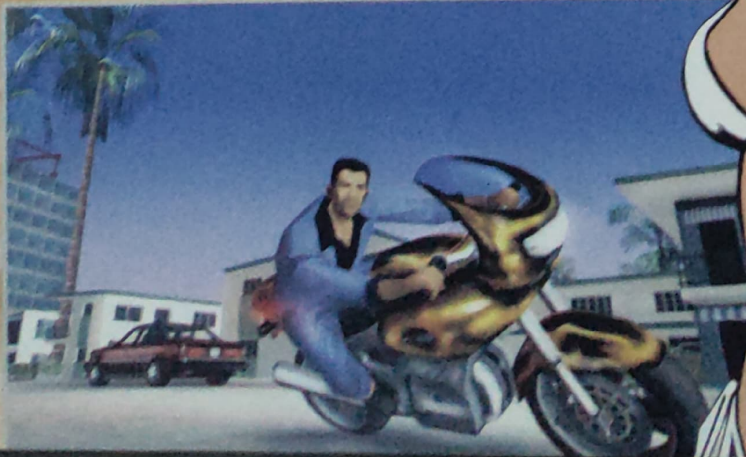
CHIP PUANI  
**92**

Kesinlikle kaçırmayın!

## ALTERNATİFLER

GRAND THEFT AUTO 3, STARSKY&HUTCH

60 CHIP ÖZEL





## SİSTEM CANAVARI!

GTA serisinin önceki oyunu olan GTA 3 piyasaya çıktığında, oyuncuların en büyük şikayeti oyunun PC'ye port edilirken yeteri özenin gösterilmemiş olmasıydı. Gerçekten de GTA 3 çok güçlü bir sistem gerektiriyor, buna rağmen doğru düzgün çalışmakta zorlanabiliyordu. Vice City ise bu konuda çok daha başarılı. Oyun orta halli bir PC üzerinde bile hayli verimli çalışıyor, üstelik pek fazla program hatası bulmak ta mümkün değil. Buna ek olarak klavye-fare kombinasyonu bu defa çok daha başarılı bir biçimde oyunda kullanılmış. Öyle ki PS 2 versiyonunda sırf kontrol zorluğu yüzünden insanı oyundan soğutan görevler, PC versiyonunda oynaması zevkli bir hale gelmiş.

önemlisi, dışarıdan tatil ve kumar cenneti gibi görünen bu şehir tam bir suç cehennemi, sadece dikkatli bakmadığınız sürece pek belli olmuyor. Vice City'nin yaratılmasında 80'li yılların ünlü polisiye dizisi Miami Vice ve diğer benzeri yapımların etkisi açıkça görülebiliyor. Hawaii gömlekleri, altın kolyeler, lüks ve büyük otomobiller, palmiyeler, yatlar, ne ararsanız burada var.

Oyunun grafikleri her ne kadar en yeni FPS'lerle boy ölçüşecek kadar abartılı değilse de, özellikle PC versiyonunda hayli etkileyici olduklarını söylemeliyim. Grafik detay ve çözünürlük sisteminizin gücünü zorlayacak denli açılabilir ki bu da oynanışa büyük fayda ve oyun atmosferine de büyük katkıda bulunuyor. Grafiklerde pek çok unsur yeniden elden geçirilerek PC'nin sağladığı yüksek çözünürlüğe uygun hale getirilmiş.

Vice City çok büyük bir şehir ve en mülayım insanı bi-

le kıskırtacak denli suçla dolu. Burada pek çok işverenden çeşitli görevler alacaksınız, işin güzel tarafı görev çeşitliliğinin hayli yüksek olması. İşin daha da güzel yanı, bu görevleri nasıl tamamlayacağınız tamamen size kalmış. Her zaman amacınız belli, ancak amaca ulaşmak için izleyeceğiniz yolları seçmek tamamen sizin inisiyatifinizde. Bu da oyuna büyük bir rahatlık ve oynanabilirlik katıyor.

Üstelik Vice City özgür girişimcilere de büyük imkanlar sağlıyor! Eğer isterseniz kendi paravan işinizi açabilir, bir bina satın alabilir, hatta kıyafetlerinizi bile dilediğinizce değiştirebilirsiniz. Gerçekten de Vice City gezmekle bitecek gibi değil, ve yapabileceğiniz çok iş var.

## YOL CANAVARLARI...

Vice City oynarken eğlencenin yarısı suç işlemekten kaynaklanıyorsa, diğer yarısı da bu suçlarda faydalandığınız araçları kullanmaktan geliyor. GTA

3 gerçekten de bolca araba seçeneği sunuyordu, ancak Vice City'de kendinizi sadece arabalarla kısıtlamak zorunda değilsiniz. Bazı görevlerde çeşitli hava ve kara araçlarını da kullanma imkanı buluyorsunuz. En heyecan verici yenilik ise motorsikletler, oyunda bir kaç farklı çeşit motorsiklet mevcut. Bunlar özellikle sıkışık trafikte büyük rahatlık sağla-

yer desteğinin bulunmayışıdır. Ne var ki gerçekte bu o kadar da büyük bir kayıp değil. Çünkü oyun o denli büyük ve etkileşim o denli fazla ki, doğrusu tüm şehri gezmek ve yapılacak herşeyi bitirmek zaten hayli fazla zamanınızı alacaktır. Doğrusu o kadar meşgulken multiplayer desteğinin yokluğu aklınıza bile gelmeyecektir.



Oyundaki en hızlı araca bakıyorsunuz!

dıkları gibi, aracın üzerinden ateş açabilmenize de imkan tanıdıklarından bazı durumlarda büyük avantaj sağlıyorlar. Tüm bunlara ek olarak artık giden bir araçtan atlama ta mümkün, ve bu özellikle kalabalık bir gruba karşı tam bir üstünlük kazanmanızı sağlayabiliyor, nasıl olduğuna ise sizin hayalgücünüze bırakıyorum.

Vice City'de eksiklik gibi gelebilecek bir nokta multipla-

Vice City kesinlikle bir "çocuk oyunu" değil, bunun altını çizmek gerekir. Ve şiddet içeren oyunlardan hoşlanmayanların da seveceği türden bir yapım sayılmaz pek. Ama zamanında Miami Vice seyretmiş ve küçük te olsa kendi suç imparatorluğunuzu kurmaya heves etmişseniz, Vice City bunu kendiniz dahil kimseye zarar vermeden yapmanın en ideal yoludur.



# RAINBOW SIX: RAVEN SHIELD

Bilgi için: [www.raven-shield.com](http://www.raven-shield.com) Yapım: Red Storm Dağıtım: Ubi Soft Tür: Taktik-Aksiyon Multiplayer: Var  
Minimum Sistem: 800 Mhz İşlemci, 256MB RAM, 32 MB Ekran Kartı. Önerilen Sistem: 1500Mhz İşlemci, 512 MB RAM, 64 MB Ekran Kartı

**Tom Clancy ve takımı yeniden iş başında!**

**TAKİP ETMEYENLER**, meraklı olmayanlar için önce Tom Clancy'nin kim olduğunu bir söyleyelim. Bu eleman eski bir C.I.A. danışmanıdır. Tabii burada "danışman" kelimesinin gerçek anlamını fazla kurcalamak gerekir. Kendisi dünyanın dört bir yanında bulunmuş, emekli olunca da edindiği bilgi ve tecrübeleri macera romanları yazmakta kullanmaya başlamıştır. Yazdıkları zaman-

la beyaz perdeye de aktarılan Clancy, askeri simülasyon oyunlarında danışmanlık ta yapmıştır.

Rainbow Six bu yazarın romanlarında kullandığı uluslararası bir anti-terör timinin adıdır. Rainbow Six romanları soğuk savaşın bittiği ve casus romanlarının eski çekiçliklerini kaybetmeye başladığı bir zamanda hayli ilgi çekmeyi başarmıştır. Clancy kitaplarında bu timi dünyanın dört bir yanındaki "kötü adamlara" karşı

mücadele verirken betimler, ve tabii ki genellikle maceradan başarıyla çıkanlar da bu takımın yorulmak bilmeyen elemanları olur-

lar.

1998 yılında ise romanların popülerliğinden etkilenilerek PC için ilk Rainbow Six oyunu yapıldı. Bu oyun sunduğu yüksek gerçekçilikle o günlerde birbirinin kopyası haline gelmiş FPS pazarında tamamen yeni bir tarzın ortaya çıkmasına sebep oldu. Tek atışta ölmek ve öldürmek mümkünüdü bu oyunda, gerilim yüksek, tehlike büyük, atmosfer sürükleyici idi. Başarıya ulaşmanın yolu düşmanlarının içine dümdüz dalmaktan

değil, planlı hareket etmekten ve soğukkanlı davranmaktan geçiyordu. Zayıf noktaları da vardı, ama güçlü yönleri başarısını garantileyecek denli çoktu. Nitekim ilk oyunu ikincisi izledi ve arada serinin her iki oyunu için de ek görev paketleri çıktı.

## SON PERDE...

Raven Shield bu serinin en son oyunu ve belirli açılardan en gelişmiş. Herşeyden önce oyunun grafik motoru tamamen değiştirilmiş. Bu defa oyunda Unreal Warfare grafik motoru kullanılmış. Unreal Warfare şu an piyasadaki en gelişmiş grafikleri sağlayan motorlardan biri ve Unreal 2 için geliştirilmişti. Raven Shield'in grafiklerine baktığımızda bu motorun yeteneklerinin gerçekten de başarıyla kullanılabildiğini görüyoruz. Oyun dünyanın pek çok farklı yerinde geçen görevler içeriyor. Görev haritalarının hiçbiri için sıkıcı ya da baştan savma oldukları söylenemez. Haritalar büyük ve detaylılar, üstelik mekanlar en ince ayrıntılarına dek düşünülerek hazırlanmışlar. Çoğu FPS'de görmeye alıştığımız saçma mekanlardan iz yok bu oyunda, çünkü her detay gerçekçilik temel koşul kabul edilerek tasarlanmış.

Ancak zaten Raven Shield tam bir FPS değil, her ne kadar oynanış tarzı kendi gözünüzden görülerek hazırlanmış olsa da, burada temel unsur taktik takım çalışması. Zaten Raven Shield'in en önemli bölümü görevlere girmeden önce askerleri-

## ALTERNATİFLER

SWAT 4.



## GİR VE TEMİZLE!

Raven Shield çok basit ve kullanışlı bir komut arabirimine sahip, bu sayede görev içinize takımınıza az sayıda ama etkili emirler verebiliyorsunuz. Tabii bu durum planlama ekranının önemini azaltmıyor. Bu ekran oyuna tamamen hakim olmak isteyenler için kesinlikle üzerinde zaman harcanması gereken bir bölüm.

nizi seçtiğiniz, onları takımlara ayırdığınızı, uygun biçimde donatıp görevlerini belirlediğiniz planlama ekranı. Özellikle donanım ve silah bolluğu bunlardan hoşlananlara büyük keyif verecektir. Donanım ekranından sonra ana görev haritası üzerinde takımların nasıl hareket edeceğini belirlemeye geliyor sıra. Bu ekran özellikle bu türe alışık olmayanları korkutacak denli karmaşık, çünkü dev bir üç boyutlu haritada her adamın nasıl ilerleyeceğini, hangi duruma nasıl tepki vereceğini önceden belirlemeniz gerekiyor. Tabii ki bununla uğraşmak istemeyenler için önceden hazırlanmış planlar var ve bunlar çoğunlukla gayet iyi çalışıyorlar.

## İÇERİ GİRİYORUZ!

Tüm hazırlıkları yaptıktan sonra iş operasyona başlamaya kalıyor ki bu noktada gerilimin

## SON KARAR

- ➕ Mükemmel grafikler
- ➕ Detaylı ses efektleri
- ➕ Güçlü atmosfer
- ➕ Gelişmiş multiplayer desteği
- ➕ Yapay zeka problemleri
- ➕ Karmaşık planlama ekranı
- ➕ Zayıf senaryo

CHIP PUANI  
**89**

Taktik-aksiyon türünün en iyi örneği!

üst noktaya fırladığını söylemek abartı olmaz. Raven Shield bir an adım adım, sessizce, her noktayı kontrol ederek ilerlediğiniz, bir an sonra ise inanılmaz çatışmalara girdiğiniz bir oyun. Görevler çoğunlukla gir-temizle-rehineleri al-çık türünden şeyler, doğrusu bu defa eski oyunlardaki kadar çeşitlilik yok. Ne var ki her görevde öyle geriliyor, öyle sağlam bir atmosferle sarılıp sarmalanıyorsunuz ki, doğrusu bu durum pek aklınıza da gelmiyor.

Oyunun senaryosu da aslında çok sıra dışı bir şey sayılmaz, Nazi altınları, güç kazanmak isteyen bir çılgın ve biyolojik silahlar etrafında dönen entrikalar anlatılıyor. Ara sahneler hayli iyi olmasına rağmen sayıca pek fazla değil, görevlerin içinde ise zaten pek öyle fazla bir anlatım yok, mümkün de değil aslında. Yani oyunda eksik olan en büyük noktalardan biri senaryonun anlatılmasındaki aksaklık.

Çatışma başladığında ise sadece teröristlerle değil, çok eski bir düşmanınızla daha karşı karşıya olduğunuzu anlıyorsunuz. Yapay zeka. Yapay zeka bazen gerçekten de inandırıcı davranıyor, düşmanlar kendilerini korumak için yer değiştiriyor, kısıtlı da olsa bir takım çalışması sergileyebiliyorlar. Ancak bazen de tüm o çatışmanın ortasında olup bitenden habersiz gibi etrafta dolaşabiliyor, kendilerini kurşunların önüne atabiliyorlar. Takım elemanlarınızın yapay zekası ise nispeten daha iyi sayılır, birbirlerini koruyor, etrafı gözden geçiriyorlar. Ancak zaman zaman çok



## BİZ BİR TAKIMIZ!

Takım elemanlarınız katıldıkları her görevle birlikte daha da fazla beceri kazanıyorlar, bu da onları kaybetmeyi göze alınmaz bir hale getiriyor. Zaten bazı görevlerde adam kaybetmemeniz de gerekiyor, ama özellikle Clancy romanlarına aşina olanlar için, mesela Ding Chavez'in ölümünü kabullenmek kesinlikle imkansız olacaktır.

anlamsızca hatalar yaparak görevin başarısız olmasına bile sebep olabiliyorlar. Raven Shield görev içindeyken oyunu kaydetmenize izin vermediğinden, bu durum özellikle yüksek zorluk seviyelerinde hayli bunaltıcı olabiliyor.

Siz oyuncu olarak her görevde seçtiğiniz herhangi bir elemanı kontrol ediyorsunuz, eğer isterseniz görevlere tek başınıza da girebilirsiniz ancak tabii ki bu hayli zor olabiliyor.

gerçek insanlarla aynı takımda o atmosferi solumak hayli heyecanlı olabiliyor. Oyun aksiyondan ziyade dikkat ve beceriye dayandığından gerilim demvamlı yüksek oluyor.



## Adım adım, dikkatle ilerleyin!

Oyunun arabirimi takımınıza kumanda etmeyi hayli kolaylaştıracak biçimde tasarlanmış. Tek bir tuşa basarak ekranda bir komut penceresi açabiliyor, buradan uygun komutları hızla verebiliyorsunuz. Oyunun sesleri de oyun atmosferine çok büyük katkıda bulunuyor. Özellikle EAX destekli bir ses sisteminde oyunu oynamak gerçekten de inanılmaz bir tecrübe haline gelebiliyor.

Raven Shield tek başına oynamayı sevmeyenler için hayli iyi bir multiplayer oyun desteğine de sahip. Doğrusu oyunun bu açıdan çok büyük bir yenilik getirdiği söylenemez, ancak yapay zeka yerine

Raven Shield eksiklerine ve yapay zeka ile olan bazı sorunlarına karşın gerçekten de çok iyi bir oyun olmuş. Rainbow Six efsanesine yakışan bir yapımda ve taktik takım oyunlarından hoşlananların kesinlikle kaçırmaması gerekli.

## KAÇIRILAN FIRSAT

Rainbow Six romanları her ne kadar aksiyonun ağır bastığı kitaplar olsalar da, şüphesiz hiçbir Raven Shield kadar yüzeysel bir hikâyeye sahip değillerdi. Bu açıdan Raven Shield hayli zayıf olmuş. Şüphesiz Tom Clancy'den daha iyi bir senaryo çıkabilirdi ve görevler içinde olmasa bile daha fazla ara sahne ile bu hikâyeye daha iyi anlatılabilirdi.

alışveriş  
indeksi

## Yabancı

Cduniverse.com  
Chips&Bits.com  
Gamestop.com  
Dragon.ca

## Yerli

Avaturk.com  
Hepsiburada.com  
Hipernex.com

## Diğer

Ebay  
Mysimon.com

Yurt dışından  
sipariş vermek  
için

- Yeterli derecede yabancı dil bilgisi
- Güvenli bir kredi kartı
- e-mail adresi gereklidir.

## e-alışveriş

İnternette oyun sipariş etmek için neler gerekiyor? Ne kadar güvenli? Hangi siteler Türkiye'ye oyun yolluyor? Hangi yollarla ve ne kadara getirebiliriz? Bu sorular bize sık sık soruluyordu. Elinizdeki alışveriş dosyasıyla bu sorularınızın çoğuna cevap vermeye çalıştık. Biliyorsunuz ülkemize oyun getiren pek firma yok. Getirenler ise piyasamızın %98'i korsan olduğundan dolayı çekinerek az sayıda getiriyor. Bu durumda örneğin orijinal Ultima Online bulmak için ne yaparsanız yapın eliniz boş dönebiliyorsunuz. Çünkü tükenmiş oluyor. Hemen akla gelen amazon.com gibi belli başlı siteler ise maalesef ülkemize oyun göndermiyorlar. İngilizce şu anda dünyada en çok konuşulan dil ve oyun dünyasının da ortak lisanı gene İngilizce. Bu yüzden bizde İngilizce içerikli siteleri karşılaştırmaya karar verdik. Aynı dil oyun sipariş etmek gerektiğinde de gerekli olabiliyor. Bunun yanında bir iki yardımcı siteyi ve ülkemizde bulunan alışveriş sitelerinden konumuza dahil olanlarını da dosyamıza ekledik.

Öncelikle İnternette sipariş vermek için güvenli bir kredi kartına sahip olmalısınız. Bazı bankaların İnternette güvenli alışveriş yapmak için e-card'ları mevcut. Bu güvenlik açısından bir tedbir olabilir. Ayrıca size tavsiyemiz bu kredi kartınızın limitini kullanabileceğiniz kadar yüksek fakat eğer numarası çalınırsa sizi fazla zarara sokmayacak kadar düşük tutmanız.

## ALIŞVERİŞE BAŞLAYALIM

Her şeyiniz hazırsa alışveriş yapmayı düşündüğünüz siteye gidelim artık. Sitelerin farklı arayüzleri vardır. Genelde oyunlar için bir link olsada bazen arama kutucuğuna satın almak istediğiniz oyunun ismini yazarak ulaşmanız daha kolay olabilir. Alışverişten önce kendinize bir hesap açtırmalısınız. Bu hesapta kendinizle ilgili bilgileri girerken bir de şifre oluşturunuz. Böylelikle bir daha bu siteye girdiğinizde yalnızca kullanıcı isminizi ve şifrenizi girerek tekrar tekrar adres gibi detayları girmekten kurtulabilirsiniz. Ayrıca bazı siteler, güvenlik açısından birtakım sakıncaları olsa da pratikte kolaylık olduğu için, size bir cookie yollarlar. Böylelikle siteye bir daha girdiğinizde site sizi tanıyarak bazı basamakları atlatır.

İstediğiniz oyunu seçtiğinizde oyun alışveriş sepetinize eklenir. Burada bir süpermarket anlayışı vardır. Yani basbayağı bir sürü yerden aldığınız oyunlar, cd'ler, kitaplar vs bir sepet-

te birikir. Tüm alışverişinizi bitirdikten sonra sepetinizi son defa kontrol edin. Eğer herşey bütçenizde hesapladığınız gibiyse bir sonraki basamağa geçebilirsiniz. Toplu alışveriş yapmanın yararı shipment, yani yol ücretinde, tasarruf etmenizdir. Tek tek oyun aldığınızda her birine 23 \$ gibi bir para vereceğinize bunu 5 oyun alıp yalnızca bir sefer ödemekle bayağı bir tasarruf yapmış olursunuz.

Yol masrafı demişken. Bu para aslında bayağı bir yük oluşturuyor. Yani aldığınız oyunun hemen hemen yarısı kadar da yol parası ödüyorsunuz. Bu parayı azaltmanın yolu ise oyunun size geliş kanallarını seçmekten geçiyor. Eğer Courrier (kurye) seçerseniz oyununuz en hızlı yoldan yani yaklaşık 1-2 hafta içinde elinizde olur. Ama buna göre bir maliyet ödersiniz. Gene de en güvenli yolda budur. Eğer Air Mail seçerseniz siparişiniz posta yoluyla gelir. Bu da bazen 1 ay demektir. Üstelik postada oyunun fiziksel olarak zarar göremeyeceğini ya da kaybolmayacağını kimse garanti edemez. Oyunu postahane almaya gittiğinizde bir de vergi verme ihtimaliniz vardır. Tüm bunlar düşünüldüğünde kurye en garantili ve hızlı fakat bir o kadar da masraflı bir seçenek olarak görünüyor.

## FORMU DOLDURURKEN

Sipariş formunu doldururken yabancı bir ülkenin kurallarını

uyguladığınızı unutmayın. Ülkemizde doğum günü ve doğduğunuz ay en son olarakta yıl yazılır. Oysa yurtdışında gün ve ay yer değiştirmiştir. Yani önce ay sonra gün yazılır.

Eğer kredi kartındaki adresiniz ve siparişin gelmesini istediğiniz adres aynı ise bununla ilgili bir kutucuğu işaretleyerek tekrar adres girmekten kurtulabilirsiniz.

Sitelerin hemen hemen tümünde Amerika için bir eyalet listesi vardır. Bu listelerde siz bir çizgi varsa onu seçmeliniz. Bazı sitelerde ise "non US" ya da international diye bir seçenek vardır. Bunu seçtiğinizde sizden listeden ülkenizi seçmeniz istenir.

İstediğiniz oyunu seçtikten sonra kredi kartı bilgilerinizi girerken girdiğiniz bilgilerin kartınızı alırken bankaya verdiğiniz bilgilerle birebir örtüşmesine dikkat edin. Bu bilgiye en çok ihmal edilen posta kodu da dahildir. Bazı siteler verdiğiniz siparişi takip etmek istediğinizde sizden adınızı ve yalnızca posta kodunuzu bile sorabiliyor. Bazı siteler, eğer kredi kartındaki adresiniz ve siparişin gelmesini istediğiniz adres farklı ise bazen telefon ederek bu bilgiyi birebir doğrulamanızı isteyebiliyor. Bazıları ise kredi kartınızın ekstresini faksalamanız gibi farklı yöntemler kullanıyor. Tüm bu isteklerini ise size e-mail atarak yapıyorlar. Bu yüzden bir e-mail adresine de sahip olmalısınız.



**Siparişinizi  
verdikten sonra  
e-mail veya telefonla  
muhakkak takip edin.**

### SİPARİŞ VERDİKTEN SONRA

Herşeyi tam yapıp siparişinizi verdiğiniz varsayalım. Bundan sonra yapmanız gereken oyunlarınızın ne durumda olduğunu kontrol etmektir. Bunu iki şekilde yapabilirsiniz. Birinci yol alışveriş yaptığınız site tarafından size gönderilmiş olan emaildeki linklere veya adreslere bir mail atarak siparişinizin durumunu sormaktır. İkinci yol ise sitede giderek order status linkinden

sizden istediği bilgileri girip kendi gözlerinizle durumu takip etmektir. Bu takibi mutlaka yapın. Çünkü oyununuz gecikirse yolda bir yerde takılmış olabilir. Ayrıca para verdiğiniz ürünü takip ederek alışveriş yaptığınız yeri denetlemek her zaman yararlıdır. Başınıza gelebilecek en kötü şey oyunun yolda kaybolmuş olmasıdır. Posta Hizmetleri'nin bu gibi aksaklıklarında satıcı firma hiç bir sorumluluk kabul etmediğinden paranızın kre-

di kartınıza iadesi söz konusu olmayabilir. Ülkemize oyun göndermeyen sitelerden yapılan alışverişte de aynı şey söz konusu olabiliyor.

Siparişinizi sorduğunuzda ülkemizin onların satış ağı içinde olmadığını öğrenip paranızın kartınızdan çekilmesini önlesenizde bazen para çekilmiş olabiliyor ve sizde iade almak için telefon açmaktan bir o kadar da telefon faturanıza ödüyorsunuz.

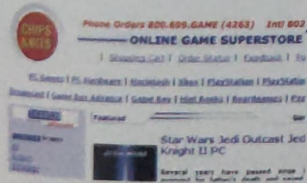
## yabancı siteler



### CDuniverse

[www.cduniverse.com](http://www.cduniverse.com)

CD, film ve oyun satan bir site. İkinci el pazarı yok fakat indirim bölümü mevcut. Sitenin dizaynı son derece sade ve almak istediğiniz ürünlerin fiyatlarına tıklayarak rahatça sepetinize ekleyebilirsiniz. Arama motoru çok kullanışlı. Sipariş verdiğinizde kredi kartı adresiniz ve ürünün gelmesini istediğiniz adres farklı ise sizden bir telefon açış adresi onlara tekrar söylemeniz istenebiliyor. Siparişinizin durumunu kontrol edebileceğiniz bir bölümü de mevcut.



### Chips&Bits

[www.chipsbits.com](http://www.chipsbits.com)

Biraz karışık bir arayüze sahip bir site. Tüm platformlar için oyun, ipucu kitapçıkları, masaüstü ve kart oyunları ile DVD filmler satıyor. Gene ikinci el pazarı yok fakat eski oyunları çok ucuz fiyata alabileceğiniz bir bölümü var. Arama motoru hemen el altında değil ve siparişinizi vermek için fazladan tıklamalara girişmek zorunda kalabiliyorsunuz. Siparişinizi takip edebileceğiniz bir bölümleri var.



### Gamestop

[www.gamestop.com](http://www.gamestop.com)

Çok karışık arayüze sahip bir site. Çünkü sitede bir çok şey var ve hepsi ana sayfada ayrı bölümler altında buluyor. PC ve konsol oyunları dışında bunların aksesuarlarını ve ipucu kitaplarını da satan site aynı zamanda oyuncak ve filmde satıyor. İkinci el pazarının dışında indirim bölümü de mevcut. Arama motoru kullanışlı. Bayağı ayrıntılı bir aksesuar bölümü var. Sipariş verdiğinizde ufak bonuslarla aklınızı çelmeye çalışıyor. Mesela oyunun yanında iki dolar daha verip tshirtli seçeneğini de alabilirsiniz diye size hemen bir alternatif sunuyor. Yol masrafı diğer sitelere göre çok yüksek. Siparişinizi kontrol edebileceğiniz bir bölümü mevcut.

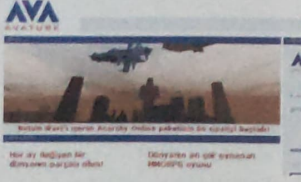


### Dragon.ca

[www.dragon.ca](http://www.dragon.ca)

Bilgisayar ve konsol oyunları ile DVD üzerine çalışan bir site. Arayüzü çok basit ve arama motoru çok kullanışlı. Ayrıca fiyatları diğer sitelere göre biraz daha düşük. Site Kanada'da olduğu için fiyatları Kanada Doları üzerinden. Sitedeki "convert" seçeneği ile Amerikan doları olarak bakıp hesabınızı ona göre yapabilirsiniz. İkinci el pazarının bulunmadığı sitede indirimler için bir ilki seçeneği mevcut. Siparişinizi takip edebileceğiniz bir yer yok. Ayrıca bilgi formundaki bazı bilgiler sitenin güvenilirliği açısından bizde bazı şüpheler uyandırdı. Genelde siparişleri zamanında ulaştırıyorlar.

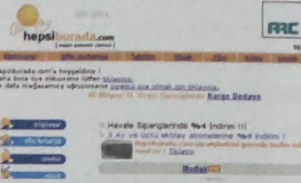
# türk siteleri



## Avaturk

[www.avaturk.com](http://www.avaturk.com)

Alışveriş siteleri içinde Avaturk'un yeri biraz farklı. Çünkü Avaturk bir oyun kulübü. Oyuncuların ihtiyacı olan HERŞEYİ bünyesinde barındıran bu site başta Devasa Online oyunlar olmak üzere tüm oyunları zaman içerisinde satışa sunmayı planlıyor. Siteyi MUTLAKA ziyaret etmelisiniz. Oyun profesyonelleri tarafından hazırlanan site online oyun kültürü hakkında da sizi bilgilendirecektir. Ayrıca önerdiği üyelik paketleriyle size farklı avantajlar da sunan Avaturk hakkında yazacak daha çok şey var. Ama en iyisi sizin gidip görmeniz.



## Hepsi Burada

[www.hepsiburada.com](http://www.hepsiburada.com)

Herşeyi bulabileceğiniz Türkçe alışveriş sitesi hepsi burada'nın bilgisayar bölümünden oyun sayfasına ulaşabilirsiniz. Çok fazla çeşit olmasa da fiyatları açısından site çok işinize yarayabilir. Ayrıca geçerli olan kartlar sayesinde taksitli alışverişte yapabilirsiniz. İkinci el piyasası olmayan sitenin arama motoru da gayet kullanışlı. Siparişinizi takip edebileceğiniz bir yer yok.

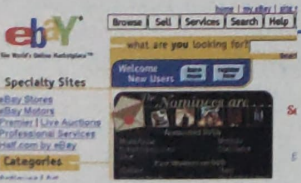


## Hipernex

[www.hipernex.com](http://www.hipernex.com)

Özellikle bilgisayarına düşünün olanlar için hazırlanmış bir alışveriş sitesi olan hipernex'te yazılım bölümünün altından bilgisayar oyunları mevcut. Gene pek fazla çeşit yok. Sitede de ikinci el piyasası mevcut değil. Dizaynı çok sade ve aradığınızı çok kolay bulabiliyorsunuz. Siparişlerinizi takip edebileceğiniz bir yer mevcut.

# diğer siteler



## Ebay

[www.ebay.com](http://www.ebay.com)

İnternet üzerinde bir çok açık arttırma sitesi vardır. Ebay ise bunların arasında en çok bilinenidir. Aslında açık arttırma siteleri başlı başına bir dosya konusu olacağı için burada bir çok ayrıntıyı atlayarak değineceğiz. Ebay'de yok yoktur.

Herşeyi burada bulabilirsiniz. Sitenin esprisi ise tıpkı gerçek hayatta olduğu gibi sık sıkıya araştırmadan alışveriş yapmamanız gereken bir pazar olmasıdır. Burada herkes ürününü satabilir. Bir çok ödeme sistemi mevcuttur.

Ürün satan insanlardan alışveriş yapanlar, satıcı hakkında serbestçe yorumlarda bulunabilir ve bu yorumlar genelde satıcının güvenilirliğini ortaya koyar. Otomatik olarak arttırma ve izleme programları kullanarak burada 24 saat bulunabilirsiniz. Çok önemli olan bir nokta bu sitede girdiğiniz açık arttırmaların bir oyun olmadığıdır. Sitede binlerce ayrıntı bulabilirsiniz. İlk başta ara yüz ve kullanımı size çok karışık gelebilir. Bir çok değişik terim aklınızı karıştıracaktır. Fakat her şeyin en pahalısını ve en ucuzunuzu bulabileceğiniz bu siteyi biraz kazarsanız aklınıza gelmeyecek fiyatlara oyun bulabilirsiniz. Bu arada küçük bir ayrıntı: Sitedeki fiyatlara yol ücreti dahil değil bunu gözden kaçırmayın.



## MySimon

[www.mysimon.com](http://www.mysimon.com)

Dünya üzerinde ne kadar alışveriş sitesi varsa hepsini burada bulabilirsiniz. Site bir ürünü aradığınızda o ürünün hangi sitelerde ne kadar bulunduğu dair bir liste sunuyor sizlere. Ne ararsanız arayın burada o ürünün linkini bulabilirsiniz. Ayrıca satan siteler hakkında bir değerlendirme sistemi var. Böylece alışveriş yapmadan önce o site hakkında bir bilgi sahibi de olabiliyorsunuz.

# Türkiyede online oyunculuk üzerine

Öncelikle şunu belirtmeliyiz. İnternet üzerinden oynanan oyunları yazımızda ikiye ayırdık. Online oyunlar ve Devasa Online oyunlar. Online oyunlara örnek olarak Quake, Devasa Online oyunlara örnek olarak ta Ultima Online'ı gösterebiliriz.

Eğer Türkiyede oyun oynamak istiyorsanız bilmelisinizki yasalara karşı gelmeden bu işi yapmanız neredeyse imkansız. Eğer online oyun oynamak istiyorsanız işiniz çok daha zor. Çünkü herşeyden önce ülkemizin İnternet bağlantısı HALA yurtdışındaki bir üniversitenin bağlantısına eşit. Yani bir teknolojiyi geriden takip eden bir ülke olarak tabiki ilkel şartlar içindeyiz. Eğer iyi bir bağlantıya sahip olmak istiyorsanız ve orta halli bir evde öğrenci iseniz annenizin ve babanızın bütçesini biraz delmesi gerekiyor. Ayrıca Devasa Online oyunların orijinalleri Türkiyede satılmadığı için yurtdışından sipariş vermek durumundasınız ki bu da çok ayrı bir maliyet. Avatürk gibi bir oluşum bu konudaki açığı kapatırsa da hala bir orijinal oyun maliyetinin çok düşük olduğunu söyleyemeyiz.

## NELER OLDU NELER BİTTİ

Eğer mudları bir kenara koyarsak, doğru düzgün grafik arayüzüne sahip ve birinci nesil online oyunlar sınıfına sokabileceğimiz, şu anda hala oynanan tek oyun Ultima Online'dır. Eğer bu oyunu modem ile oynamayı düşünüyorsanız işiniz biraz zordur çünkü savaşlar karakterinizin gücü kadar mouse kullanma yeteneğinize de dayanır. İkinci nesil oyunlar Everquest ve Asheron's Call gibi oyunlardır. Üçüncü nesil ise Dark Age of Camelot ve Anarchy Online gibi

oyunlardır. Online oyunculuk gerçek insanlarla beraber veya karşılıklı oynadığınız için son derece keyiflidir. Ülkemizde çok kişilik oyunlar, profesyonel ve uluslararası turnuvalar ile bir yerlere gelmekte. Fakat bu oluşumlar genelde İnternetin daha yoğun olarak kullanıldığı büyük şehirlerde odaklanmakta. World Cyber Games gibi turnuvalarla bu sene 18 ile taşınan organizasyonlarla diğer şehirlerimizde de profesyonel oyunculuk kavramı yerleşmekte. Genelde İnternet Cafelerde toplansa da evlerinden İnternete girerek oyun oynayan kullanıcı sayısı

## Bir yandan oyun oynamayı tam bilemezken bir yandan profesyonel olmaya çalışıyoruz

bayağı fazla. Devasa Oyunlar bu sayının çok küçük bir bölümünü oluşturuyor. Çünkü yurtdışına bağlanıp oynamak orijinal oyun dışında kredi kartı da gerektiriyor ki bu iki engel şimdiye kadar hep problem oldu.

## MEVCUT DURUM

Ülkemizde Devasa Online oyunlarla özellikle Ultima Online ile tanıştı. Genelde resmi olmayan serverlar üzerinden oynanan oyun maalesef görüntülü chat olarak algılandı ve Devasa Online kültürü neredeyse ayaklara düştü. Akli başında server adminleri her ne kadar bunu engellemeye çalışsa da maalesef oyuncu kitlesinin bir bölümü bu konuda son derece bilinçsiz.

Ayrıca resmi olmayan sunucular sayesinde aslında oyunların bedava olması gerektiği gibi, bu tip oyunların varlığına son derece aykırı bir fikir oluştu.

Ülkemizde oynanan oyunlarda hiç şüphesiz ilk sırayı Half Life: Counter Strike alıyor. Daha sonra America's Army, Quake, Unreal Tournament, Warcraft III gibi oyunlar geliyor. Ultima Online ise kendi türünde bir numara. Daha sonra diğer başlıkları bu sıraya ekleyebiliriz. Oyunlar Aqszone, Kolayoyun, Oyunklübü ve Sanane gibi serverlar üzerinden oynamakta. Bu serverlardan Aqszone'un Ultima Online Serverı hariç hepsi ücretsiz olarak hizmet veriyor. Server sahipleri de oyuncu olduğundan ve aslında finansmanlarını başka yollardan sağladıkları için verdikleri hizmetten bir gelir beklemiyorlar.

## NELER OLMALI ?

Öncelikle Devasa Online oyun kültürünü ülkemizde oturtmamız şart. Ücretsiz serverlar üzerinden oynanan oyunlarda gerekli admin kontrolü sıkı olarak yapıldığından hile ya da rahatsız edici davranışlar hemen tepki görüyor. Fakat sunucu sahiplerinin ve ülkemizde İnternet kafelerin bir arada davranmalarını ve hizmetleri belli standartlara oturtmaları gerek. Orijinal oyun ve İnternet bağlantısı büyük bir problem. Bu yüzden ülkemizdeki oyuncular kendilerini yurtdışında gösteremiyorlar. Ülkemiz endüstri anlamında oyun üretmiyor. Bunda en büyük ayıplardan birisini bu konuyu ciddiye almayan devlette görüyorum. Gelecek için ileride bir ışık var. Fakat bu ışığa kaplumbağa hızıyla değil ışık hızıyla gitmemiz gerekiyor.

# Counter Strike



Bilgi için:

<http://www.csmerkezi.com>

Sanırım yıllarca bitmeden tükenmeden oynanacak bir online FPS varsa o da Half Life: Counter Strike'tir. Pek yakında önündeki Half Life takısından kurtularak tek başına piyasaya sürülecek olan oyun, şu anda bir numaradaki yerini rahatlıkla koru-

yor. Oyunu benzerlerinden ayıran çok ama çok önemli bir özelliği var. Rakiplerinizi vurduğunuz zaman neresinden ve ne kadar zarar vererek vurduğunuzda nişan almakta zorluk çekmeniz. Oyun başlangıçta yalnızca Half Life için üretilmiş bug dolu bir mod'du. Fakat geçen seneler içerisinde bir çok bug düzeltildi ve hile programlarına karşı çözümler üretildi. Böylelikle Counter Strike çok daha keyifle oynanan bir oyun oldu. Şu anda dergimizi okurken bile yüz binlerce insanın ya internette ya da yerel ağ üzerinden oynadığına emin olduğumuz oyun, eğer FPS seviyorsanız kesinlikle kaçırmamanız gereken bir keyif. Oyuna ilgili internette indirebileceğiniz sayı-

sız skin, ses ve farklı harita var. Oyun için kurulan klan sayısı da çok yüksek rakamlarda. Özellikle yerel bir çok turnuva yalnızca Counter Strike üzerine kuruluyor. Uluslararası turnuvalarda verilen ödüller ise bu oyunu oynamak için bir motivasyon kaynağı. Oyunu tek başınıza oynamak için internette bot adı verilen yapay zeka programlarını indirmeniz gerek. Eğer arkadaşlarınızla beraber oynamak istiyorsanız bunun için Türkiye'nin herhangi bir yerindeki internet kafeye gitmeniz yeterli. Ayrıca internette de bir çok sunucu mevcut. Yalnız sizi şimdiden uyaralım, oyun bir çok oyuncu tarafından çoktan yenilip yutulmuş durumda ve öğreninceye kadar birçok kez ölmeyi göze almalısınız. ■

# Team Fortress Classic



Bilgi için:

<http://www.planethalflife.com>  
<http://www.tf1turk.com>

Team Fortress ülkemizde hak ettiği yeri pek bulamasa da tüm dünyada en çok oynanan Half Life modlarından biridir. Oyun başlangıçta Quake'in biraz daha değiştirilmiş bir versiyonu olarak piyasaya sürülecekken sonra vazgeçildi ve ortaya çok daha farklı dinamiklere sahip Team Fortress çıktı. TF, adından da anlaşılacağı üzere bir takım oyunu. Counter Strike oynarken tek başınıza bir iki rakibi alt edebilirsiniz. Fakat TF'de tek başına olmak demek neredeyse ölü gezmekle aynı şey. Oyunun yapısı gereği birçok harita ve görev tamamen takım çalışmasını gerektiriyor. Oyunda farklı sınıflar var ve her biri bir diğer sınıfın eksiklerini tamamlıyor. Eğer uzun zamandır birbirini tanıyan arkadaşlarınızla takım ol-



muşsanız yenilmeniz epey zor. Aynı şey belli bir sınıfı çok iyi kullanabilen oyuncular bir araya geldiği zaman da geçerli. Oyun yaratıcılığa ve taktiklere son derece açık.

Otomatik ateş eden silahla koruma duvarı kurmak, füzeyi tam altınıza atıp aynı zamanda havaya ziplayarak yüksek yerlere ulaşmak gibi bir çok farklı tak-

tik uygulayabilirsiniz. Klasik silahlar ve hem Counter Strike gibi gerçeğe daha yakın, hem de Quake gibi daha aksiyona dayalı iki türden de farklı özellikleri almış olan mod aslında tam orta- da kalıyor.

Bu durumda canınız diğer oyunlara oynamaktan sıkıldığınızda, değişiklik arıyorsanız TF size iyi zaman geçirecektir. ■

# Starcraft

Bu kadar eski bir oyun burada ne arıyor diye düşünebilirsiniz. Fakat Starcraft içeriği ve oynanabilirliği ile strateji severlerin oynamaktan her zaman zevk alacakları bir klasiktir. İçerdiği bilimkurgu öğeleriyle hala kendine meydan okuyacak bir strateji oyunu karşısına çıkmadı. Oyundaki birimlerin dengeli dağılmasından dolayı arkadaşlarınızla beraber oynarken Starcraft size birçok olanak sunar. Öncelikle saldırırken veya savunurken uygulayabileceğiniz sınırsız sayıda kombinasyon bulabilirsiniz. Yönettiğiniz birimlerin size sanki canlı birer insan yönettiğiniz hissini verdiği çok az sayıdaki strateji oyunlarından birisidir. Kaynak toplama ve bina üretimi eski, klasik sistemde işlese de, tükenebilen kaynak-

ların haritadaki yerleri o kadar stratejik olarak yerleştirilmiştir ki, bu harita tasarımı tüm taktiğinizi rahatlıkla etkileyebilir. Oyunda bir tek güçlü taraf yoktur. Seçebileceğiniz her ırk diğerine göre zayıf ve güçlü yönler taşır ve bunlar çok iyi dengelenmiştir. Oyunu illaki de Terran değil, gerektiğinde Zerg olarak oynarken de aynı keyfi alabilirsiniz. Bir tarafta Dünyalılar oynarken kendinizi nasıl birimlerinizle özdeşleştiriyorsanız, aynı

hissi yaratıkları oynarken de hissedeceksiniz.

Ayrıca bir klasik olarak oyunu tek kişilik oynarken aynı keyfi alabileceğinize kesinlikle garanti veririz. Mutlaka arşivinizde bulunmalı.



Bilgi için:  
<http://www.starcraft.org>



# Warcraft



Strateji oyunlarında çok kişilik olarak en çok oynanan oyun herhalde Warcraft'tır. Türünün temel taşlarından olan oyun zaman içerisinde yeni versiyonları ile güncellendi ve en son haline ulaştı. Oyuna yeni eklenen birimler, tamamen değişen ve daha da pratikleşen oynanabilirliği

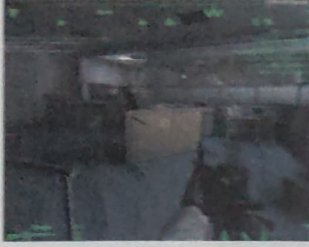
ile Warcraft büyük bir eğlence. Oyunun grafikleri ve animasyonları da gelişti. Artık oyunda birimlerin sayısı kadar niteliği de aynı derecede önem taşıyor. Yeni birimlerin nitelikleri ile stratejinizi daha da ayrıntılı bir hale getirebi-

liyorsunuz. Oyunun yüksek kalitesi sonucunda oyundan aldığınız keyif daha da arttı. Ayrıca Warcraft tek kişilik oyundaki başarısını çok kişilik oyuna ağırlıkla taşımış durumda. Özellikle oyunun son versiyonlarında bu daha da hissediliyor. Oyun kendi klanınızın logosunu tasarla-

maktan turnuva yapabileceğiniz haritalara kadar diğer oyunlarda olmayan özelliklerle fark yarattı. Şu anda ülkemizde yerel ağ üzerinden en çok oynanan strateji oyunu olma özelliğini taşıyan Warcraft özellikle internet kafelerde sıkça rastlayacağınız bir oyundur. Oyun strateji olduğu için bağlantı açısından büyük bir problem yaşamadan rahatlıkla yurtdışındaki sunuculara bağlanarak keyifli zaman geçirebilirsiniz. Oyunun bir başka güzel yanı ise oynamak için çok yüksek bir sistem gereksinimi istememesi. Kısacası ideal bir online strateji istiyorsanız Warcraft sizin için en uygun seçim olacaktır. Yalnız oyunu oynarken unutmayın ki Warcraft evreninde Orclar daha faklı bir konumda.

Bilgi için:  
<http://www.warcraftiii.net>

# America's Army



Bilgi için:

<http://www.agszone.net>  
<http://www.americasarmy.com>  
<http://www.militarysim.com>

Bu oyunun Amerikan ordusuna asker toplamak için yapılmış olması ve bir anlamda propaganda malzemesi olarak kullanılmasını sizi rahatsız ediyor olabilir. Fakat bir oyuncu gözüyle bakıldığında America's Army, birçok oyunun senelerdir süren hakimiyetinden sıkılmış olanlar için çok kaliteli bir alternatif ve oyun gerçekten de insanı eğlendiriyor. Eğer gerçeğe daha yakın FPS'lerden hoşlanıyorsanız bu oyunu tavsiye ediyoruz. Çünkü bu oyunda bir yandan tavşan gibi zıplarken bir yandan da düşmanlarınızı vuramazsınız. Fakat tıpkı gerçek hayatta olduğu gibi, yere yattığınızda cehennem bir ateş gücü saçmanız mümkün. Özellikle de ağır makinelili tüfek kullanıyorsanız. Oyun tamamen online olarak oynanı-

yor. Önce kendinizi siteye kayıt ettirerek yaptığınız skorların size rütbe kazandırmasını sağlıyorsunuz. Daha sonra bir eğitim sürecinden geçerek asıl oyunu oynamaya hak kazanıyorsunuz. Bu eğitim süreci bir Amerikan askerin gerçek hayatta aldığı eğitime benziyor (eğitim bölümü offline). Oynayıp haritalarda başarılı oldukça yeni eğitimleri ve görevleri oynamaya hak kazanıyorsunuz. Oyunu yapan firma Amerikan Ordusu ile anlaşarak, çalışmalarında onların fonlarından ve gerçek askerle-

rin tecrübelerinden de faydalandı. Aslında bir çok simülasyon oyununun dünyadaki farklı ülkelerin orduları tarafından eğitim amaçlı olarak kullanıldığını düşündüğümüzde bu pek de şaşırtıcı bir haber değil. Eğer Türkiye'de America's Army oynamak istiyorsanız [www.agszone.net](http://www.agszone.net) adresindeki sunucuya uğramanızı tavsiye ederim. ■



# Battlefield 1942



Bilgi için:

<http://www.battlefield1942.com>

İkinci Dünya Savaşı'nı konu alan filmlerden ve oyunlardan hoşlanıyorsanız Battlefield 1942 tam size göre. Çünkü oyunda İkinci Dünya Savaşı'nda yer alan tüm büyük ülkelerin silahlarını kullanabildiğiniz gibi kara, deniz ve hava kuvvetlerine ait tank, uçak gemisi ve bombardıman uçağı gibi araçları da kullanabiliyorsunuz. Bu araçların başlı başına birer simülasyon olduğu göz önüne alındığında Battlefield 1942, her türden oyuncuyu kendinde barındırıyor. İsterseniz tank savaşı yapın, isterseniz benim gibi göklerde it dalaşına girin. Savaşın hangi cephesinde savaşmak isterseniz isteyin oyun sizi oraya götürecektir. Oyun eski savaş atmosferini birbir yansıtır. Üstelik takım olarak oynandığında son derece

keyifli bir hal alıyor. Diğer oyunlarda bulunmayan topçu sınıfı bile mobil bataryalarla Battlefield'a eklenmiş. Böylelikle Katyuşa roketlerini dahi kullanabiliyorsunuz. Yeni paketlerle farklı ülkeler ve onların silahları cephaneliğinize eklenmekte. Bu sayede değişik cephelerdeki farklı savaş senaryolarını da oynayabiliyoruz. Oyun açıkçası şu anda Counterstrike'in en büyük rakibi. Üstelik gittikçe de yayılmakta. Üzerinde savaştığınız haritalar çok geniş arazileri içerdiğinden tarihteki büyük cephe savaşlarının minyatür versiyonlarını oynayabilme imkanına sahipsiniz. Oyun ülkemizde uzun süre oynandı. Fakat maalesef artık açık bir sunucuya sahip



değiliz. Gene de yurtdışındaki sunuculara bağlanarak şansınızı deneyebilirsiniz. Eğer lag problemi yaşarsanız alan etkili silahlar ve tank gibi araçlar sayesinde isabetli atışlar yapma imkanınızı arttırabilirsiniz.

Deniz araçları kullanırken durmak istediğinizde araçların biraz daha sürüklendiğini ve uçakların freninin tutmadığını da sakın unutmayın. ■

# NeverWinter Nights



Neverwinter Nights piyasa son zamanlarda çıkan RPG oyunlarından. Oyunun en büyük özelliği ise oyunculara senaryolarını yazıp dünyalarını hazırladıktan sonra kendi sunucularını açarak kendi dünyalarında DM'lik yapma imkanı tanıması. Bunun için oyunun çok kuvvetli ve kullanımı kolay bir senaryo editörü var. Her şeyi bir kaç tıklama ile

halledabiliyorsunuz.

Kendi sunucunuzu açtıktan sonra tek yapmanız gereken, oyuncuların gelmesini beklemek. Ayrıca isterseniz senaryonuzun bir yerinde oyuncuların bir kapıdan girerek arkadaşlarınızın sunucusuna geçmesine bile olanak sağlayabilirsiniz. Gerekirse oyundaki NPC'le-

rin kontrolünü ele alabilirsiniz. Kısacası oyunun tanrısı siz olduğunuz için her şey elinizde. Bu özelliği sayesinde oyun size eğlenceli saatler geçirmek için büyük bir imkan sunuyor. Yalnız oyunda bir çok bug mevcut. Ayrıca oyun kuralları Zindanlar ve Ejderhalar'ın 3. versiyonu. Tabii ki bunları değiştirmek sizin elinizde. Eğer yaratıcılığınıza güveniyorsanız Neverwinter Nights hiç şüphesiz size sınırsız imkanlar sunuyor. Oyunda hazır bulunan veya internette bulabileceğiniz senaryolar ile arkadaşlarınızı bir araya toplayıp beraberce bir macera yaşamayı da mümkün. Oyun için Türkiye'de [www.agszone.net](http://www.agszone.net) adresinde şu anda test aşamasında olan bir sunucu mevcut. Ayrıca [www.avaturk.com](http://www.avaturk.com)'te de bir sunucu

var. Oyunun grafikleri ve müzikleri sizi tatmin edecek kadar güzel. Üstelik çok karışık olmayan oynanışı ile acemi oyuncular için bile çekici bir başlangıç noktası olabilir. Oyun yalnızca çok kişilik değil aynı zamanda tek kişilik bir senaryo da içerdiği için alışamıyorsanız önce tek kişilik oyundaki eğitim bölümünü oynamalısınız.

Ayrıca oyunu oynamak için herhangi bir aylık ücret ödemek zorunda olmamanız oyunu daha da çekici kılıyor.



Bilgi için:

<http://www.agszone.net>  
<http://www.avaturk.com>  
<http://www.neverwinter nights.com>  
<http://www.planetneverwinter.com>



# Ultima Online



Şu anda ülkemizde en çok oynanan ve en çok tanınan Devasa Online RPG Ultima Online'dir. Ülkemizdeki resmi olmayan sunucularla oynanan oyun aynı zamanda birçok kişiyi de bu tür ile tanıştırdı. Oyun çok eski bir grafik teknolojisine dayanıyor. Ayrıca oyun kuralları da hayli eski. Fakat bu özelliği oyunu çok kuvvetli olmayan bilgisayarlarda oynamak uy-

gun kılıyor. 2D grafikleri ve karakterinizi üstten görerek oynadığınız oyun şu anda dünyada en çok oynanan oyunlardan birisi. Fakat oyunun sadık bir kitlesi haricindeki oyuncu sayısı yeni nesil rakiplerin çıkması sonucu bir hayli erimiş durumda. Fikir babasının da oyundan ayrılışıyla beraber Ultima Online oldukça kan kaybetti. Oyunda kendi evinizin sahibi olabilir, savaşçı ya da tüccar sınıflarından birini oynayabilirsiniz. Oyunda bir meslek seçmek söz konusu olmadığından ve yalnızca kullandığınız yetenekler arttığından karakterinizi nasıl isterseniz öyle geliştirebilirsiniz. Hatta çok canınız sıkılırsa

savaşı büyüü bir yana bırakıp terzilik yapmanız bile mümkün. Kısacası yaratıcılık açısından oyun sizi hayli desteklemekte. Fakat epik havasından uzaklaşmış biraz daha The Sims havasına bürünen oyun yalnızca savaşmak isteyenleri tatmin etmeyebilir. Oyundaki savaşlar otomatik değil gerçek zamanlı yapıldığından özellikle düşük bağlantı hızına sahip olanlar yurtdışındaki orijinal sunucularla oynarken problem yaşayabilirler. Oyunun yenilenmesiyle bir kaç görev paketi ve 3D versiyonu da piyasada mevcut. Ne olursa olsun senelerdir büyük bir tecrübeye kavuşmuş olan bir ekibin yönettiği Ultima Online, Devasa Online oyunlara başlamak isteyenler için çok doğru bir nokta olacaktır.

Bilgi için:

<http://www.ultimatr.com>  
<http://www.uopowergamers.com>

# Everquest



Dünyanın en çok oynanan RPG oyununa hoş geldiniz. Uzun süredir oynanan oyun, yüz binlerce oyuncusu ile tüm dünyada tanınmakta. Oyunda çeyrek milyon eş-



ya ve kilometrelerce büyüklükte oyun alanı mevcut. Üstelik yeni paketlerle oyuna devamlı eklentiler yapılmakta. Everquest'te oynayabileceğiniz ırk sayısı şu anda rakipsiz. EQ'daki ekonomi bile dünyadaki bir çok ülkenin ekonomisinden daha büyük (tabii ki oyun içindeki para ile dönen ekonomiden bahsediyorum). Oyun aynı zamanda

Bilgi için:

<http://eqvault.ign.com>  
<http://everquest.allakhazam.com>

oynaması en zor RPG'lerden birisi. Bu yüzden yüksek level'li karakterler ya da bulunması çok zor olan eşyalar gerçek dünyada hayli dikkat çekici fiyatlara alıcı bulabiliyor. Sony'nin oyunu çok iyi bir Game Master kadrosuna sahip ve oyun verilen parayı kesinlikle hak ediyor. Diğer oyunlara göre fantezi ile gerçek hayatı en doğru şekilde bütünleştiren Everquest, ülkemizde çok az sayıda oyuncu tarafından oynanmakta. Tecrübe etmeniz için çok hızlı internet bağlantısı ya da yüksek bilgisayar konfigürasyonu istemeyen oyun, tanınmanın acısını uzun süre çekti. Ülkemizde internetin hızla yaygınlaşmasına karşın oyunun resmi dağıtıcısının Türkiye'yi bir pazar olarak görmeyip gerekli

girişimleri yapmaması sonucu biz de bu oyunun keyfini çıkaramadık. Oyun, tabii ki diğer tüm devasa online oyunlarda olduğu gibi, grup çalışmasını teşvik eden bir yapıya sahip. Özellikle yüksek level'li yaratıkları öldürmek için sıkı grup arkadaşlarına ihtiyacınız var. Yayıp zekası oldukça iyi olan oyunda, oyuncular arası savaşa belli alanlarda izin veriliyor olsa da, bu alanlara girmeye pek ihtiyaç duyacağınızı sanmıyorum. Yıllar içerisinde oynandıkça daha da oturan Everquest şu anda çok sadık bir oyuncu kitlesine sahip. Eğer devamlı olarak bir devasa online oyunu oynamak ya da sırf para kazanmak için oyun oynamak istiyorsanız her ikisi için de gerekli malzemeyi bu oyunda bulabilirsiniz. ■

# Asheron's Call



göz önüne alındığında Asheron's Call 2 daha aksiyon ağırlıklı bir oyun olarak göze çarpıyor. Hem level atlayabildiğiniz hem de kullanarak yeteneklerinizi geliştirdiğiniz oyunda istediğiniz sınıfı oynayabilmeniz müm-

mak zorundasınız. Microsoft'un oyunu size iyi zaman geçirtmek için yeterli içeriğe sahip. Fakat Asheron's Call 2 oynamak istiyorsanız yüksek konfigürasyona sahip sağlam bir oyun PC'sine sahip olmanız gerektiğini unutmayın. Özellikle de ekran kartınızın en az 128 MB belleği bulunmuyorsa oyundaki grafik ve efektlerden çok yararlanamayacağınızı şimdiden bilmelisiniz. Ayrıca oyunun yeni versiyonu eskisi kadar yaygın olarak oynanmıyor. Fakat aksiyondan hoşlanıyor ve bu dünyaya adım atmak istiyorsanız o zaman almak istiyorsanız o zaman kesinlikle Asheron's Call 2'dir. Türkiye'den pek oyuncu bulamayacağınız için, İngilizceniz çok iyi değilse şimdiden kendiniz geliştirmeniz tavsiyemizdir. ■

Aslında Everquest ve Asheron's Call birbirine çok benzeyen oyunlar. Her ikisi de aynı konu üzerinde benzer içeriklere sahiptir. Fakat Asheron's Call 2 ile grafik ve efekt açısından biraz öne geçmiş olsa da ikinci oyundaki içerik eksikliği ile AC biraz daha geride görünüyor. Online oyuncularının ihtiyaçları

kün ki bunun içinde ticaretle uğraşan sınıflar da mevcut. Ayrıca oyun benzerlerine göre nispeten daha kolay. Tabii ki level'iniz yükseldikçe oyunda ilerlemek daha da zor bir hal alıyor. Eğer masa üstündeki oyunlarınızda oynadığınız gibi rol yapmak istiyorsanız bunun için belli sunuculara girerek oyna-

Bilgi için:

<http://www.asheronstore.com>  
<http://www.ac2hq.com>



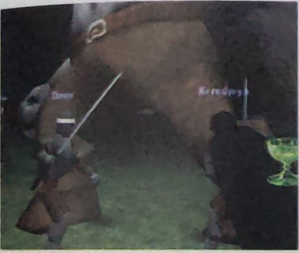
# Dark Age of Camelot



Online oyunlarda artık yapay zeka ile uğraşmak sıkıntı verebilir. Bu durumda gerçek oyuncularla kozunuzu paylaşmak isterseniz her şeyiyle sizi tatmin edecek tek oyun Dark Age of Camelot'tur. Kral Arthur'dan sonra Britanya topraklarının işgal edilip üç krallık arasında bölüşülmesi ve bu krallıkların bir-biri ile arasında yaptığı mücadeleleri konu alan oyun ister yalnızca yaratıklarla uğraşın, isterseniz krallıklar arası savaşa girin size her iki şekilde de unutulmaz maceralar vaat ediyor. Öncelikle oyun Everquest kadar zor değil. Fakat Asheron's Call 2 kadar da kolay değil. Tam ortada kalıyor. Grafikleri tam anlamıyla muhteşem. Oyunda kendi krallığınızda, tamamen güvenli topraklarda kalıp sağda-

ki soldaki yaratıkları keserek level atlıyorsunuz. Yüksek bir level'a ulaştıktan sonra, ki aslında bunu hemen hemen istediğiniz her level'da yapabilirsiniz, krallıkların tam ortasındaki savaş alanına dalıp RvR (Real versus Realm yani krallıklar arası savaş)'ye katılabilirsiniz. Özellikle kale kuşatmaları ve organize hareketler çok keyifli olabiliyor. Oyunu oynamaya karar verirseniz Kay sunucusundaki The Huns guild'i size yardımcı olabilir, çünkü bu guild'de çok sayıda Türk oyuncu bulunuyor ve hepsi de gayet profesyoneller. Oyunda karakterinize alabileceğiniz savaşçı gibi göğüs göğüse çarpışacak sınıflar dışında gizlice düşman hatlarına sızabilen sınıflar

da var. RvR'e çıktığınızda savaşmayı yalnızca düşman birliklerini gözlemek gibi görevlerde alabilirsiniz. Bu şekilde oyun çok daha keyifli bir hal alıyor. Dark Age of Camelot çok uzun süre keyifle oynayabileceğiniz bir oyun. Özellikle genişleme paketleri ile oyun profesyonelce güncelleniyor. İçerik yeterli tutularak oynanabilirliğe daha çok önem veriliyor. Oyunda RvR'den aldığınız puanlar da karakterinizi geliştiriyor. ■



Bilgi için:  
<http://www.warcry.com>  
<http://daoc.catacombs.com>



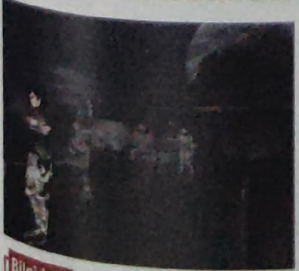
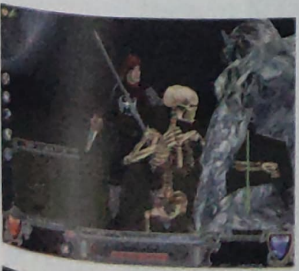
# Shadowbane

Açıkçası online oyunlar arasında çok yeni olan Shadowbane şu anda kendine bir yer açma çabası içinde. Oyun saf PvP'ye dayanıyor. İsteddiğiniz her level'dan PvP'ye girebilirsiniz. Tabii ki düşük level'arda karşınızdaki düşmanlara bırakın vurmayı, çizik atma şansınız bile yok. Ama oyun size bu serbestiyi tanıyor. Diğer oyunlarda olduğu gibi bu oyunda da level almak için yaratık kesmeniz gerekiyor. Oyunda kendi kalenizi kurmanız mümkün! Elbette bunun için birçok arkadaşınızla bir araya gelmeniz gerekli, çünkü çok para gerekiyor. Shadowbane'de amacınız bir krallık kurarak tüm kitaları ele geçirmek. Bunun için diğer guild'lerle politik çekişme-



lere girmek, antlaşmalar yapmak ve güvenliğinizi sağlamak zorundasınız. Shadowbane'de kale kuşatmak ayrı bir zevk. Çünkü önce kuşatma silahlarınızı kurmak, daha sonra da kale duvarlarını yıkarak içeri girmek zorundasınız. Tıpkı gerçek hayatta olduğu gibi. Shadowbane grafik olarak Dark Age of Camelot'a göre daha zayıf kalsa

da oynanabilirlik olarak ondan daha üstün. Oyundaki sınıflar da gayet eğlenceli. Fakat yeni bir oyun olduğu için birçok eksiği var. Örneğin oyunda zindanlar yok! Zindanlar olmadığı için her şey yer üstünde geçiyor. Ayrıca oyun ilk piyasaya çıktığında ufak tefek teknik aksaklıklar ile çok sayıda problem yaşandı. Fakat bunların hepsi şu anda düzelmiş durumda. Oyun ileride içerik olarak daha da zenginleştirilecek. Her şeyden öte şu anda diğer oyunlarda olmayan uçabilen tek ırk bu oyunda. Ayrıca oyunda, fantastik öğelere sahip olmasına karşılıklı mantıklı bir içerik var. Eğer sırf PvP'ye dayalı bir oyun istiyorsanız Shadowbane kesinlikle sizin oyununuz. ■



Bilgi için:  
<http://www.shadowbaneportal.com>  
<http://www.wolfpackstudios.com>

# Anarchy Online



Bilimkurgudan hoşlanıyorsanız Anarchy Online'i seveceksiniz. Oyun şu anda piyasadaki tek bilimkurgu temalı RPG ve hem içerik hem de sistem olarak çok iyi. Oyun, gene benzerlerinde olduğu gibi, iklye ayrılmış bir dünyada geçiyor. Tarafsız kal-



Bilgi için:

<http://www.anarchyonline.com>  
<http://ao.universairealms.com>

mayı yeğleyen üçüncü bir grup daha var. Anarchy Online'i bilimkurgu temalı olmasının yanında diğer oyunlardan ayıran en önemli özelliği ise tamamen kendine has

bir dünyaya sahip olması. Oyunu ne Star Wars ne de Orta Dünya gibi hiç bir bilinen evrenle kıyaslamadan olduğu gibi kabul etmeniz gerekiyor, bu dünyanın ismi de Rubi-Ka. Oyuna girer girmez kendinize ait bir apartman dairesine sahip olabiliyorsunuz. Level'iniz arttıkça hava ve kara araçları da kullanımınıza açılıyor. Oyundaki ırklar ve sınıflar diğer oyunlardakilerle benzer ve farklı yönleri sahip. Burada da hırsız, ajan, yakın dövüş uzmanı, asker gibi sınıflar var. Fakat hiç bir oyunda bulunmayacağınız bir bürokrat sınıfı da Anarchy Online'da mevcut. Oyun gerçekten de çok büyük bir dünyada geçiyor. Dağ tepe gibi yer şekillerinin dışında oynanabilir alan oldukça geniş. O kadar büyük ki hepsini yürüye-

rek boydan boya geçmeyi düşünmeyin bile. Anarchy Online karakter gelişimini level atlama ya dayandırıyor. Fakat aynı zamanda karakterinize alabileceğiniz ve özelliklerini arttıran deraftı chipleri var. Bunlara Nano deniyor ve her biri karakterinizin bir özelliğini arttırıyor. Tabii ki Nano teknolojisinden ne kadar yararlanabileceğimiz oyuna başlarken seçebileceğiniz ırk ile doğru orantılı. Rubi-Ka biraz soğuk bir dünya. Teknoloji ağırlıklı bir oyun olduğu için Anarchy Online zaten genel olarak böyle bir tema üzerine kurulu. Bu yüzden oyuna qirmeden önce biraz araştırma yaparak bilgi toplamanız ve oyunu seveceğinizden tam olarak emin olduktan sonra oynamaya başlamanız daha doğru olur.

# Eve Online

Eve Online: The Second Genesis oyuncuların uzay gemileri ile sonsuz bir evrende gezdikleri ve diğer oyuncularla birlikte maceralar ve keşifler yaptıkları bir oyun. Eve'de karakterinizi yalnızca bir portre olarak görüyorsunuz. Aslında her oyuncu bir uzay gemisi demek daha doğru bir tanım olur. Çünkü dışarıdan görünen sadece bir uzay gemisi. Oyunda uzay gemileri ile evrende ticaret, savaş ya da diplomasi görevleri yapabilirsiniz. Aslında oyunda her şeyi yapabilirsiniz. Çünkü oyun yapımcıları devamlı olarak gelişen ve yirmi dört saat canlı kalan bir evren tasarlamışlar. Ayrıca oyunda hiçbir kural sizi bir şeyler yapmak için zorlamıyor.



siniz. Ayrıca oyun çok yüksek bir sistem gerektirmediği için her zaman bilgisayarınızda herhangi bir iş yaparken (mesela bu yazıyı yazarken) bile oyunu oynayabilirsiniz. Eve'in tek kötü yanı oyun biraz ağır tempoyla ilerlediği için çok zaman yemesi. Eğer aksiyon arıyorsanız bu oyun pek si-

ze göre değil. Eve Online'in grafik tasarımcıları Alien film serisinin sıkı birer hayranı oldukları için grafikler son derece gerçekçi ve sözün tam anlamıyla birer sanat eseri. Diğer oyunlara göre biraz daha farklı bir yere oturan Eve, eğer özğürce oyun oynamak istiyorsanız ben- ce kesinlikle tecrübe etmeniz gereken bir oyun.

Oyun tamamen siz nasıl isterseniz öyle gidiyor. Çünkü ekonomi dahil hemen hemen her şey gerçek oyuncuların isteğine göre işliyor. Oyunda ister madencilik yapın, ister korsanlıkla uğraşın ya da para biriktirip gemi fabrikası açın, her şey sizin isteğinize göre işliyor. İstedikleriniz yeteneği alabilir, karakterinizi istediğiniz şekilde geliştirebilir-

siniz. Ayrıca oyun çok yüksek bir sistem gerektirmediği için her zaman bilgisayarınızda herhangi bir iş yaparken (mesela bu yazıyı yazarken) bile oyunu oynayabilirsiniz. Eve'in tek kötü yanı oyun biraz ağır tempoyla ilerlediği için çok zaman yemesi. Eğer aksiyon arıyorsanız bu oyun pek si-



Bilgi için:

<http://www.eve-online.com>  
<http://www.eve-ix.com>

# Planetside



Bilgi için:

<http://planetside.station.sony.com>  
<http://ps.crgaming.com>

Online FPS oynamayı seviyor musunuz? Peki o zaman bir Devasa Online FPS'ye ne dersiniz? Uzun zamandır birçok oyuncunun hayalini Sony gerçekleştirmiş durumda. Haziran 2003'ten bu yana ülkemiz de dahil olmak üzere çok sayıda ülkeden oyuncu Planetside oynuyor. Bilim-kurgu temalı oyunda üç farklı imparatorluk var ve tabii ki bir

gezegenin egemenliği için birbirleriyle çarpışmaktalar. Oyundaki bu üç imparatorluk da farklı özellikleriyle ön plana çıkıyorlar. Planetside'da yalnızca elde silah çarpışacağınızı düşünmeyin. Oyunda zırhlı araçlardan, dört tekerlekli motosikletlere, avcı uçaklarından hovercraft'lara kadar oldukça farklı sayıda aracı kullanabiliyoruz. Hatta üzerine silahlar ve ekipmanlar bağlı savaş kıyafetleri bile kuşanabilir, böylece üzerimize bir nevi savaş robotu giyebiliriz. Bir FPS olmasının yanında level atlama mantığına da dayanan oyunda skor yaptıkça karakterimiz geliyor. Ayrıca takım olarak aldığımız başarılar bize daha çok tecrübe kazandırıyor. Zaten oyunda kendi skorlarımız dışında komutan olarak da baş-

ka bir şekilde rütbe alıyoruz. Kullandığımız silahların yanında kendimize implantler ekleyerek daha güçlü bir hale geliyoruz. Düşmanı yok etmenin yanında onun üslerini hack'leyerek ele geçirmek de oyundaki başlıca amacımız. Karakterimiz geliştikçe ona eklediğimiz özellikler sayesinde oynama tarzımız da az çok belli oluyor. Planetside saf bir FPS. Bu yüzden karakter geliştirme özellikleri bir yere kadar etkili. Geri kalan sizin yeteneğinizin ile çözülüyor. Oyunda lag problemini ise bir bölge çok dolduğunda o bölgeye daha fazla oyuncu kabul etmeyerek çözmüşler. Buna karşın büyük savaşlarda kuvvetli bir ekran kartı gerektiriyor. Tabii ki bu oyunu modem ile oynamayı pek düşünmemelisiniz. ■

# Starwars Galaxies: An Empire Divided



Bilgi için:

<http://www.starwars.com/databank>  
<http://www.mmorpg.net>  
<http://www.aitakazam.com>

İşte belki de Türkiye'de birçok insanı Devasa Online dünyası ile tanıştıracak olan oyun. Eğer Yıldız Savaşları'nı seviyorsanız bu oyunu zaten duydunuz ve şimdiden hangi ırkı seçeceğinizi ve ne yapacağınızı bile belirlediniz. Eğer duymadıysanız artık biliyorsunuz ve bundan sonra bu planlarınızı yapmaya başlayacaksınız. Çünkü bu oyun sizi kesinlikle saracak ve istediklerinizi verecek. Ödül avcısı mı olmak istiyorsunuz? Ya da bir wookiee olup yalnızca ortalıkta dolaşmak mı size keyif verecek? Hepsi bu oyunda olacak. Oyun geldiğinde tüccarlık yapmak isterseniz onun için bile fırsatınız olacak. Grafikleri, ara yüzü ve



oynanabilirliği ile Starwars Galaxies, Devasa Online oyunları bir basamak yukarı taşıyabilir. Oyunda çok sayıda gezegen olacak. Siz bu gezegenlerden istediğinizde oyuna başlayabilirsiniz. İlk piyasaya çıktığında yalnızca gezegen üstünde oynanabilecek olan oyun daha sonra uzaydaki savaşları da kapsayacak şekilde genişleyecek. Oyunda İmparatorluk, Asiler ve Tü-

carlar arasında bir seçim yapmadan hayatınızı sürdürebilirsiniz. Fakat bir süre sonra davranışlarınız ile seçim yapmaya itilebilirsiniz. Herkesin hayali olan Jedi Şövalyeliği konusuna gelince; Jedi olmak

oyunda epey zor olacak. Eğer uzun zaman uğraşır da Jedi olmayı başarırırsanız bu defa hayat sizin için çok zorlaşacak. Böylelikle oyunda bir denge kurulmaya çalışılmış. Ayrıca oyunda oyuncular arası büyük çaplı çarpışmalar olacağı için PvP hakkındaki ayrıntıları da merakla bekliyoruz. Oyunun çıkış tarihi Kuzey Amerika'da 26 Haziran 2003 olarak açıklandı. ■

# World of Warcraft



Warcraft oynayanlar çoktan bu oyunu, en eskisinden sonuncusuna kadar tecrübe etmişlerdir.

Oyundaki saf birim yöneti-

minden birim artı kahraman yönetimine ve bir senaryo üzerine kurgulanan oyun akışına doğru geçirdiği süreç elbet bir RPG ya da benzeri bir oyun ile sonuçlanacaktı. Bunu zaten bekliyorduk ki, Blizzard bombayı Devasa Online oyun alanında patlattı. Açıkçası Orta Dünya ve Yıldız Savaşları evrenlerinin üzerine kurulu Devasa Online oyunların haberleri kadar bu haber de bizi

heyecanlandırdı. Daha şimdiden oyunda ne tip bir karakter geliştireceğimizi düşünmeye başladık. Fakat World of Warcraft ile ilgili çok ayrıntılı bilgiye sahip değiliz. Oyunla ilgili ayrıntılar gün geçtikçe açıklanıyor. Oyunda Night Elf, Dwarf, İnsan, Tauran gibi ırkları oynayabileceksiniz. Bu da şimdiden bize oyundaki sınıflar hakkında ipuçları veriyor. World of Warcraft'ta PvP olacağı tabii ki kesin ama nasıl uygulanacağına dair bir ipucu yok. Bir buçuk senedir hazırlanan oyun henüz Beta testine dahi girmede. Belki de siz bu satırları okurken oyun Amerika Birleşik Devletleri ve Güney Kore'de kapalı Beta testine girmiş olacak. Harika grafiklere sahip bu oyunda atlara, griffonlara da binebileceksiniz. Bu da rakipleri

arasında oyuna avantaj sağlayan başka bir özellik. Bunun yanında diğer oyunlarda olmayan gemi ile yolculuk da oyuna bir şekilde uyarlanacak. Bu satırları yazarken oyunla ilgili göze çarpıcı bir bilgiye ulaşamadım. Fakat oyunla ilgili o kadar çok beklenti var ki, internet sitelerinde sıkça sorulan sorular linkinin altında spekülasyonlar diye başka bir link konulması bile sanırım oyunu oynayacak oyuncu sayısı açısından size bir fikir verecektir.



Bilgi için:

<http://www.worldofwarcraft.com>  
<http://www.worldofwar.net>



# Mythica



Bilgi için:

<http://www.mythica.com>

Microsoft tarafından hazırlanan bir başka Devasa Online oyun projesi olan Mythica ile ilgili bilgiler World of Warcraft'a göre çok daha kısıtlı. Oyun kuzey mitolojisine göre kurgulanıyor. Siz savaş alanında hayatını kaybedip tanrılar katına çıkan bir savaşçısınız. Kuzey mitolojisine göre bir savaşçı ölüp Valhalla'ya gittiğinde bir küçük tanrı olur. Sizde küçük bir tanrı olarak oyuna başlıyorsunuz. İyi ile kötü arasındaki hiç bitmeyen savaş yüzünden, bir tanrıya bağlılık yemini ederek yeniden yeryüzüne dönüyorsunuz. Oyuna girdiğinizde fare, tavşan gibi yaratıklar keserek level atlamayacaksınız. Zaten kuvvetli bir karakter olduğunuzdan amacınız kendi görevlerinizi yerine getirmek ve asıl amacınıza gi-

den yolda bir çok basamağı aşmak olacak. Bu görevler sırasında verdiğiniz kararlar sizi yönlendirecek. Örneğin savaşta yaralanmış askerlere evlerine dönerken eşlik etmek sizi başka bir yöne götürürken, savaşta bir grup asker ile saf almak sizi başka bir yöne sürükleyecek. Seçeceğiniz tanrı aynı zamanda karakterinizin sınıfını da belirleyecek. Bu sayede sırf savaşçı değil aynı zamanda bir büyücüyü de oynayabileceksiniz. Seçtiğiniz yol ve yaptıklarınız size insan, elf ve cüce ülkelerinde inanılmaz kazandıracak. Ne kadar çok inananınız olursa o kadar çok güç kazanacaksınız. Aynı za-



manda Microsoft'un geliştirdiği bir teknik ile oyuncu yalnızca kendine ait zindanlara girebilecek ya da avlanabilecek. Böylece diğer oyuncuların sizden önce gelip kurulduğu yerlerde avlanamamaktan yakınmayacaksınız. Oyunda diğer oyuncularla bir av grubu ya da guild kurup kuramayacağınıza dair bilgiler dahi henüz gün ışığına çıkmış değil. Beklemekten başka bir şey yapamıyoruz.

# Quake 3



Bilgi için:  
<http://www.quake3world.com>



Ben FPS (First Person Shooter) sevmem diyebilirsiniz. Ama özellikle eski oyuncular arasında, Quake'i oynamamış veya görmemiş kimse kalmamıştır. Bu kadar tanınan ve sevilen oyun zaman içerisinde kendini hem içerik hem de efekt olarak epey geliştirdi. Quake 3 bir "gerçeküstü" FPS. Bu da oyunu

gerçek hayattaki fizik dinamiklerine sadık kalmayan, fantastik silahları kullanabildiğimiz, teknoloji temalı bir bilim-kurgu oyunu sınıfına sokuyor. Oyun özellikle internet ve yerel ağ üzerinden başka oyuncula-

ra karşı oynanabildiği için oyuncuları saatlerce monitör başına çivileyebiliyor. Eğer bu imkanlara sahip değilseniz tek başınıza da oynayabilirsiniz. Çünkü oyunun yapay zekası oldukça gelişmiş.

Oyunu oynarken iki amacınız var; karşınızdakini ne olursa olsun vurmak ve vurulmamak.

Bunun için yapmanız gereken ise DAİMA hareketli olmak ve oynadığınız haritayı çok iyi tanımak. Böylelikle haritada toplayabileceğiniz daha iyi silahlar, zırh ve sağlık bonusları ile her zaman hayatta kalabilirsiniz. Oyunu çeşitli şekillerde oynayabildiğiniz için (bayrak kapma vs...) canınızın sıkılması oldukça zor. Ayrıca oyunla ilgili siteleri sık sık dolaşarak oyundan alacağınız keyfi arttırabilecek modları ve skinleri indirebilirsiniz. Quake 3'ü Türkiye'de internet üzerinden oynamak istiyorsanız şu anda gidebileceğiniz tek adres sanane.com sunucuları. Fakat bu sunucular biz dergimizi hazırladığımız sırada kapalı durumda idi. Yurtdışında ise deneyebileceğiniz bir çok sunucu mevcut.

# Unreal Tournament 2003



Unreal Tournament piyasaya çıktığı zaman tüm dünyada sıkı bir gruplaşma yaşanmıştı. Quake ile Unreal arasındaki bu çekişmenin bir galibi bence yok. Fakat Unreal'in FPS severler için yeni bir nefes olduğu kesin. İçerik olarak Quake'ten daha zengin olan oyun gene de rakibi ile aynı platformda olduğu için gerçek dinamikleri seven oyun-

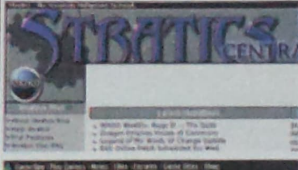
culara hitap etmiyor. Oynarken dikkat etmeniz gereken noktalar Quake ile aynı. Oyun özellikle çok oyuncuya odaklandığı için bence Quake'e göre daha üstün. Son versiyonu ile grafik olarak da Quake'e yaklaştığını söyleyebiliriz. Ayrıca silahları Quake'e göre çok daha yaratıcı. Hatta haritaları da öyle. Şimdi bunları yazdıktan sonra sakın Unreal'i tuttuğumu düşünmeyin. Ama Sezar'ın hakkını da Sezar'a vermek gerek. Unreal Tournament oynamak istiyorsanız Türkiye'de herkese açık ve 24 saat bağlanabileceğiniz bir sunucu bulma şansınız maalesef yok. Oyun, daha birçok oyun gibi, bir ithalatçı tarafından orijinal olarak Türkiye'ye getirilmiyor. Fakat arkadaşlarınızın veya sizin açacağınız sunucularda

oynama şansınız tabii ki var. Özellikle capture the flag haritalarında Unreal'in üstüne tanımıyorum. İki oyun da Counter Strike'in piyasaya çıkması ile ülkemizde biraz göz ardı edildi. Fakat tüm dünyada fanatikleri tarafından hala oynanmakta. Her ikisi de oynanış dinamikleri bakımından "yetenekli olan her zaman kazanır" ilkesini en iyi yansıtan oyunlardır. Eğer bu iki oyunu yurtdışında oynamak istiyorsanız orijinal versiyonlara sahip olmalısınız.



Bilgi için:  
<http://ulonline.kolayweb.com>  
<http://www.ulcenter.com>

# Community Siteleri



[www.stratics.com](http://www.stratics.com)

Şu anda tüm dünyada stratics'in üstüne bir Devasa Online sitesi yok. Ana site üzerinden linkler ile şu anda oynanmakta olan tüm oyunların sitelerine gidebilirsiniz. Bu siteler neredeyse oyunların kendi siteleri kadar ayrıntılı hazırlanmış.



[Planet Serisi](http://www.planethalflife.com)

Herhangi bir online oyun hakkında bilgi edinmek istiyorsanız başına www.planet koyup oyunun ismini yazmanız yeterli olacaktır (örneğin www.planethalflife.com). Planet siteleri tıpkı stratics gibi müthiş içeriğe sahip sitelerdir.



[www.battle.net](http://www.battle.net)

Warcraft, Starcraft ve Diablo'yu oynayabileceğiniz bu site dünyadaki on binlerce oyuncunun buluşma noktasıdır. Kendi içerisindeki lig usulü sıralaması ile size rekabetçi bir ortam sunar.



[www.patıcık.com](http://www.patıcık.com)

Türkiye'de Devasa Online oyunlar üzerine Türkçe olarak bilgi bulabileceğiniz en kapsamlı site şu anda patıcık.com'dur. Ayrıca sitenin forumları aracılığıyla sorularınıza cevap alabilirsiniz.



[www.avaturk.com](http://www.avaturk.com)

Türkiye'ye tüm Devasa Online oyunları getirmeyi planlayan Avaturk aynı zamanda bu oyunlar için içerik de sağlıyor. Avaturk önerdiği paketler ve daha bir çok farklı hizmetiyle oyuncular için farklı bir buluşma noktası.



[www.agszone.com](http://www.agszone.com)

Sunucularından Ultima Online, Counter Strike ve bunun gibi bir çok oyunu oynayabileceğiniz Agszone, online oyunculukta Türkiye'deki en büyük oluşumlardan birisi.



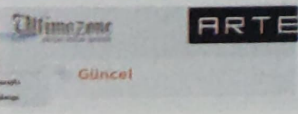
[www.sanane.com](http://www.sanane.com)

Şu anda hizmetleri askıya alınmış olan Sanane (Oynuyorsam sanane'den geliyor), Türkiye'deki en büyük community sitelerinden birisi. Sitenin sunucularından bir çok oyunu oynama imkanına sahiptir.



[www.nebula.gen.tr](http://www.nebula.gen.tr)

Ultima Online için resmi olmayan bir sunucu arıyorsanız nebula sizin adresiniz. Oyunu tanımak açısından son derece iyi bir başlangıç yeri.



[www.ultimazone.com](http://www.ultimazone.com)

Ülkemizde en çok oynanan Devasa Online oyun olan Ultima üzerine bir başka site. Site ayrıca Türkiye'deki sunucular üzerine de bilgi veriyor.

## Grup ve Guild Üzerine

### GRUP OLMAK NEDİR?

Bir oyunda grup kurmak öncelikle kendi karakterini (oyunda kullandığı karakteri kastediyoruz) kullanmayı iyi bilen ve gruptaki rolünü iyi kavramış oyuncuların bir araya gelmesi demektir. Bu şart değil ama ideal durumdur. Ayrıca genelde

aynı insanlarla grup kurmak takımındaki uyumu da artırır.

Grupta genel olarak herkesi yöneten bir oyuncu vardır. Bu oyuncu, oyunda en çok zaman geçirmiş ve oyunu en iyi bilen oyuncu olursa daha iyi olur. Lider olması şart değildir ama böyle olması, karakterlerini iyi tanımayan oyuncular var-

sa grubun genel idaresi için yararlıdır. Hem onlara oyunu öğretir, hem de spawn noktalarını iyi bildiği için onlara bu noktaları göstermiş olur.

Grupta bir ML, yani Main Looter olması yararlıdır. Böylece yaratıklardan düşenlere herkesin saldırıp işine yarayan yaramayan bütün eşyaları top-

laması yerine, bunların hepsini tek kişi toplar ve bölüştürür. Bir ML genel olarak şu şekilde çalışır: ML bulunduğu eşyaları duyar ve ihtiyacı olanlar o eşyayı talep eder. İhtiyacı olanlar arasında bir şekilde çekiliş yapılır ve eşya kazanana verilir. İşe yaramayan eşyalar ML'de toplanır. Grup bankaya gitmek

# Sözlük

Online oyunlarda şaşırıp kalmamanız için bilmeniz gerekenler.



**100k (100.000):** K İngilizcede 1000manasına geliyor. Yani 1k = 1000.

**AFK (Away from keyboard):** Klavyenin başında değil.

**Buff (buffer):** Güçlü büyülerle karakterin özelliğini arttırmak. Tersisi Debuff.

**Camping (kamp kurmak):** Bir yerde pusuya yatıp gelenleri vuran oyuncuya denir. Aynı zamanda yaratıkların devamlı olarak ürettiği yerlerde yerleşmek ve onları devamlı olarak kesmek manasına da gelir.

**Ding!:** Genelde level atlandığında bunu grup arkadaşlarıyla paylaşmak için söylenen bir kelime. Bunun yerine Lvl Up! (Level UP) yada kısaca Up! da denir.

**Farm (İngilizce çiftlik demek ama burada hasat manasında):** Tecrübe puanı veya altın toplamak için düşük dereceli yaratıkları hızla kesmek. Genelde grupla yapıldığında çok yararlı olur.

**GM:** Grandmaster veya gamemaster kelimelerinin kısaltmaları olarak kullanılır. Aynı zamanda guild master anlamına da gelir. Grandmaster, yeteneklerini maksimum yapmış kişi demektir. Gamemaster'lar oyun sunucusunda çalışan ve oyun-

culara yardımcı olmakla görevli, o firmanın elemanlarıdır. Guildmaster ise bir guild'in başındaki oyuncuya denir.

**GP (Gold points):** Altın  
**Inc (Incoming):** Geliyor! Genelde bir düşman geldiğinde arkadaşlarınızı uyarmak için söylenir.

**KIA (Killed in action):** Harekatta öldü.

**LD (Link Dead):** Bağlantısı koptu.

**LFG veya LFS (Looking for group/squad):** Katılmak için bir grup arıyorum.

**Lol (Laughing out loud):** Yüksek sesle gülmek.

**Looting (yağmalamak):** Bir oyuncu ya da yaratığın üzerindeki eşyaları toplamak.

**ML (Main Looter):** Bir grupta yaratıkların üzerindeki malları grup adına toplayıp dağıtan kişi.

**MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game):** Devasa Online Rol Yapma Oyunu.

**NPC (Non Player Character):** Bilgisayarın kontrolündeki karakter.

**Nuker:** Genelde grupta arkada kalarak yaratığa büyülerini ile zarar veren büyücülere verilen ad.

**Omw (On my Way):** Yoldayım! Genelde bir yere



gidiyorsanız sizi bekleyene söylenir.

**PK (Player Killer):** Oyuncuları öldüren diğer oyuncular.

**Power Player:** Yalnızca oyundaki karakterini geliştirip satmak gibi ticari amaçlarla oyun oynayan kişi.

**PvM (Player versus Monster):** Oyuncu- yaratık arası savaş.

**PvP (Player versus Player):** Oyuncular arası savaş

**Quest:** Genelde ucunda ödül olan bir görev.

**Res (Resurrection):** Dirilme. Öldükten sonra, oyuna göre değişmekle birlikte, bağlı olduğunuz bölgede oyuna yeniden girebilir veya bir oyuncunun sizi diriltmesini bekleyebilirsiniz.

**RoFl (Rolling on the floor laughing):** Yerde yuvarlanarak gülmek.

**RvR (Realm versus Realm):** Ülkeler arası savaş.

**Spawn:** Yaratıkların çıktığı, doğduğu bölge.

**Tank:** Bir grupta savaşçılara verilen ve bir yaratıkla savaşırken darbeleri alarak arkadaşlarını koruyan karakterin tanımı.

**XP (Experience):** Tecrübe.■

in şehre döndüğünde ML bu eşyaları satıp parayı grup elemanlarına eşit olarak bölüştürür. Bu sayede grup en verimli şekilde çalışmış olur ve herkes bundan eşit olarak yararlanır.

## GUILD OLMAK NEDİR?

Aslında bu başlık altında yazılacaklar daha da ayrıntılı hale getirilip çoğaltılabilir ama genel olarak:

Guildin bir mottosu vardır. Örneğin order, yani düzenden yana bir guild söz konusuysa

düşük level'lı karakterleri ezmez vs... Guild üyesi olan herkes bir şekilde guild'e katkıda bulunur. Yeni girmiş ve düşük level'lı üyelerine hem oyun içerisinde beraber oynayarak hem de maddi olarak destek olur. Eğer guild için ortak bir şey yapılacaksa (örneğin bir ev almak gibi) bunun için yapılan ortak eylemlere katılmaya çalışır. Guild arkadaşlarının her işte önceliği vardır. Her zaman önce onlara destek olunur.

Guild içinde hiyerarşik bir

düzene gidilmesi uygundur fakat çok büyük bir guild değilse şart değildir.

Guild üyelerinin guild dışındaki oyunculara karşı olan davranışları çok önemlidir. Örneğin kurulan grupta yabancı üyeler varsa grup içinde İngilizce konuşmak onlara karşı bir saygı ifadesidir. Bu tip oyunculara kendi guild arkadaşlarınıza yaptığınız yardımı göstermek, guild'e yeni üyeler kazandırmak için çok önemlidir. Guild'in dışarıya yönelik imajı sunucuda

guild'in tanınması için büyük önem taşır. Saygı görmek için yüksek level'lı karakterler gerekli değildir. Önemli olan sevilme ve sayılmaktır ki bu yalnızca hareketlerin uygunluğuna bağlıdır.

Oyun dışındaki hayatta var olan ırkçılık, din, dil ayrımı gibi konuların oyun içine taşınması o guild üyelerinin sevilmemesi için en uygun koşulları oluşturur. Guild'in bir internet sitesinin ve forumlara sahip olması son derece yararlıdır. ■

# Süper Oyun Bilgisayarı

## Her oyuncunun hayalini süsleyen Süper Bilgisayar



**S**on iki yıl içinde bilgisayarlarımızın performansı öylesine arttı ki, oyunlar olmasa piyasada yavaş sistem yokmuş, bütün bilgisayarlar yüksek performanslıymış gibi düşünebiliriz. Ama donanım performansı ne kadar hızlı gelişirse gelişsin, oyunlar daha fazla güç tüketmenin bir yolunu buluyor. Gün geliyor dünyadaki tüm sistemlere "Bu Doom III oynatamaz" gözüyle bakıyoruz.

Öyleyse evlerde kullanılan bilgisayar sistemleri içinde de en güçlüleri oyun bilgisayarları olmak zorunda. Chip Oyun Özel ekibi olarak biz de yollara düştük ve süper bir oyun bilgisayarında görmek isteyeceğimiz parçaları tek tek seçip, bu canavar bilgisayarı kurduk. İlerleyen sayfalarda hem bileşenlerin tanıtımını hem de kurulumun nasıl yapılacağını bulabilirsiniz.

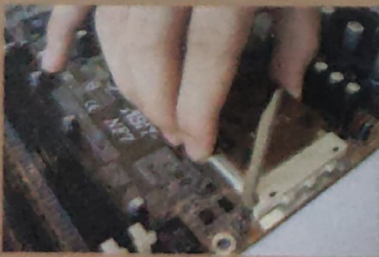
### NELERE DİKKAT ETTİK?

Öncelikle Super bilgisayarımızı kurarken kendimizi parasal açıdan sınırlamadık. Yani fiyatı yüksek de olsa konfigürasyon listemizde görmek isteyeceğimiz her parçayı Super Oyun bilgisayarında kullandık. Ama hedefimiz Süper Oyun bilgisayarını en yüksek fiyatı çıkarma fantazisi değil. Bu yüzden mantıksız kalan parçaları kullanmadık, mesela monitör olarak 42" plasma seçmedik. Biz de arasına eğlence olsun diye 15 - 20.000 dolarlık konfigürasyonlar çıkarırız ama amacımız bu değil.

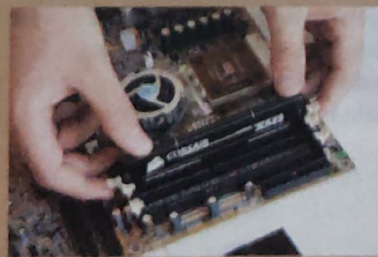
Bu sistemi oluştururken elbette en yüksek performansı hedefledik. Ancak sistemde hiç bir overclock kullanmadık. Çünkü oluşturduğumuz sistemin günümüz ve hatta önümüzdeki 6 ay boyunca piyasaya çıkacak her oyun için yeterli olduğunu düşünüyoruz. Overclock'da amaç düşük hızdaki ucuz bileşenleri kullanarak yüksek hızlı bir bilgisayar oluşturmaktır. Yani fiyattan tasarruf etmektir. Bizim bu dosyada böyle bir kaygımız yoktu.

Performans kadar sistemin nasıl gözüktüğü de önemliydi bizim için. Sonuçta bu bir oyun bilgisayarı, sıkıcı ofis bilgisayarlarından farklı gözükmeli. Ama daha güzel görüldüğü için hiç bir bileşeni düşük performanslı ile değiştirmedik ve sistemi yavaşlatacak hiç bir dekoratif parçaya yer vermedik.

Bu dosya konusu bizim içinde hem bilgilendirici hem de eğlenceli oldu. Umarım sizin içinde öyle olur. Daha da önemlisi umarız bir gün tüm oyuncular böyle güçlü sistemlere kavuşur.



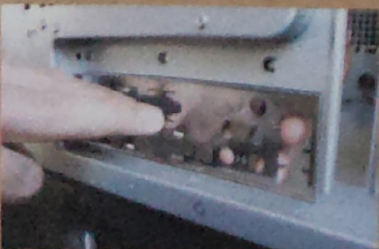
**1** • Anakartı monte etmeden önce işlemci ve RAM'i takın.  
• İşlemciyi dikkatlice oturtun ve mandalı indirin



**2** • RAM'leri kenarlardan oturtuktan sonra aşağıya doğru bastırın ve diğer yandan kulakçıklarını kaldırın.



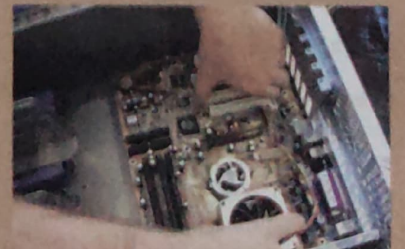
**3** • Fan ile birlikte gelen solüsyonu işlemcinin üzerine sürün. Böylece ısı fana daha hızlı geçecektir.



**7** • Anakart ile birlikte gelen arka paneli kasanın üzerindeki ile değiştirin.  
• Panelin tam olarak oturduğundan emin olun.



**8** • Anakartı kasaya yerleştirmeden önce vida yuvalarının anakartınızın üzerindeki deliklerle birebir aynı olduğunu kontrol edin.



**9** • Anakartı PCI slotları ve işlemci fanı gibi devrelerden uzak noktalarından tutarak yerleştirin.



### KASA: Chieftec Matrix

Web sitesi: [www.chieftec.arena.com](http://www.chieftec.arena.com)

İthalat: Dijital Center

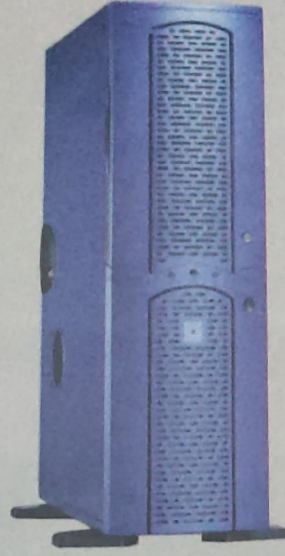
[www.dijitalcenter.com](http://www.dijitalcenter.com)

Fiyatı: 149 EUR +KDV

Super Oyun Bilgisayarını hazırlarken en çok önem verdiğimiz konulardan biri bilgisayar kasasıydı. Kasa hem şık, hem kolay soğutulabilir, hem de yeterince geniş olmalıydı. Türkiye'de uzun süre böyle bir kasa aradıktan sonra umudumuzu kesip aradığımız kasayı yurtdışından bulup getirdik. Chieftec Matrix bu kadar zahmete girecek kalite ve güzellikte bir kasa. Daha bir hafta geçmeden hoş bir gelişme oldu ve bu kasalar ülkemize ithal edilmeye başladı. Yani bizim gibi zahmete girmenize hiç

Alternatifleri: Thermaltake Xaser III

gerek yok. İnternet'den sipariş ile evinizden çıkmadan dahi alabiliyorsunuz. Matrix 6 adet 3.5" sabit-disk, 2 adet 3.5" disket sürücüsü ve 6 adet 5.25" CD-ROM sürücüsü yuvası ile istediğiniz her sürücüyü takabileceğiniz çok geniş bir alan sunuyor. Kasanın 3 ön, 2 arka ve 1 de yan panelinde toplam 6 fan takılabilecek nokta var. Sabit disk yuvaları kilitleme mandalı açılarak kolayca çıkarılabilir. Üstelik bu yuvalar ön taraflarına takılan fan ile aktif olarak soğutuluyor. CD-ROM sürücüsü yuvaları ise kızaklı. Sürücüsü ve ön panellerinize bu küçük plastik kızakları taktıktan sonra bir daha vidalarla uğraşmadan, kolayca çıkarıp takabiliyorsunuz.



### ANAKARAT: ABIT NF7-S

Web sitesi: [www.abit.com.tw](http://www.abit.com.tw)

İthalat: Okyanus

[www.okyanusbilgisayar.com](http://www.okyanusbilgisayar.com)

Fiyatı: 110\$ +KDV

Athlon XP işlemcimiz için seçeceğimiz anakart elbette nForce 2 çipsetli olmalıydı. Gerçi VIA KT600 çipseti yetiştirse değerlendirilecekti ama böyle bir çözümün olmadığı bu ortamda nForce2 açıkçası rakipsiz.

Anakartın marka ve modelini belirlerken hem yüksek performansı, hem de mümkün olan her türlü ek bileşene sahip olmayı hedefledik. Sonunda ABIT NF7-S'de karar kıldık. Bu anakartla ilgili tek çekincemiz şu aralar pek bulunamıyor olmaları. Eğer siz de böyle bir zorluk yaşarsanız alternatiflere yönelebilirsiniz.

Alternatifleri:

ASUS A7N8X, MSI 6570

### İŞLEMÇİ: AMD Athlon XP 3000+

Web sitesi: [www.amd.com](http://www.amd.com)

İthalat: Boğaziçi

[www.bogazici.com.tr](http://www.bogazici.com.tr)

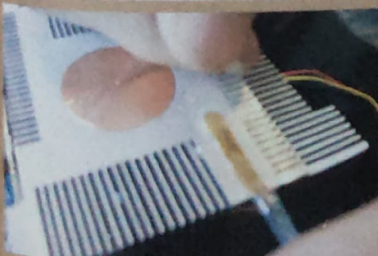
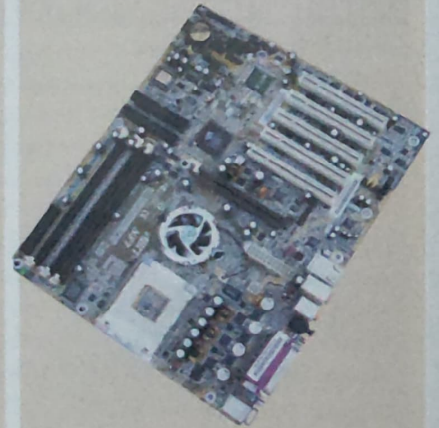
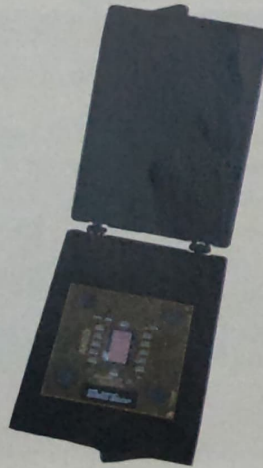
Fiyatı: 339\$ +KDV

Süper Oyun bilgisayarını hazırlarken dünyanın en hızlı işlemcisini kullanmak zorundaydık. Bu yüzden tercihimiz AMD Athlon XP 3000+ oldu. Gerçi derginin matbaaya ulaşmasına yakın bir tarihte 3.2GHz Pentium 4 ve Athlon XP 3200+ da piyasaya çıkmıştı. Ancak geri dönüp bunları kullanacak vaktimiz kalmamıştı.

İşlemci seçiminde kullanıcılar ge-

Alternatifleri: AMD Athlon XP 3200+, Intel Pentium 4 3.2GHz

nelde stabiliteyi performansın önünde tutarlar. Ancak bu yanlış bir yaklaşımdır. Çünkü işlemcilerde stabilite sorunu çok nadir rastlarız. Stabilite sorunları genelde anakartlardan meydana gelir. İşlemcilerde bizim için önemli olan performanstır. Ancak işlemcinizi doğru soğuttuğunuzdan emin olmalısınız. Aksi takdirde hem sık sık sorunlar yaşarsınız hem de işlemciniz yanabilir. Athlon XP'ler bu konuda Pentium 4'lerden daha dayanıksız, ama bizim sistemimizde kullandığımız özel soğutma bileşenleri sayesinde bu sorunla hiç karşılaşmadık.



4 • Vantec Nexus'un işlemci termometresini kendi bantını kullanarak işlemci fanının altına yapıştırın.



5 • Fanı dikkatlice yerine oturtun.  
• Keleceğini takarken işlemci ve anakartı çok zorlamamaya dikkat edin.



6 • Güç kaynağını yerine oturtup vidalayın.  
• Sthealth'in alt yanındaki fanın hava aldığından emin olun.



10 • Anakartı vidalarken yarıtkanıları (kırmızı olan) yerleştirmeyi unutmayın. Bütün vidaları takmadan hiç birini sıkmayın.



11 • Ekran kartı, ses kartı ve ek USB portlarını yerleştirip vidalayın. AGP slotuna ekran kartını taktıktan sonra alttaki kilidini kapamayı unutmayın.



12 • Blue Eye'ları kasanın fan yuvalarına yerleştirin. Fanlar iç tarafa doğru üfler. Bunu gözden kaçırmayın.

**EKRAN KARTI: HIS Excalibur Radeon 9800 PRO**

Web sitesi: [www.hightech.com.hk](http://www.hightech.com.hk)  
İthalat: Tellioglu  
[www.tellioglu.com.tr](http://www.tellioglu.com.tr)  
Fiyatı: 504\$ +KDV

Ekran kartı en kolay yaptığımız seçim oldu. Hiç de uzun uzadıya düşünmeden dünyadaki en hızlı ekran kartı olan Radeon 9800 PRO'yu seçtik.

Alternatifleri: MSI GeForceFX 5900, Asus V9900

Marka seçiminde bir kaç seçenek olsa da aklımızda en başından beri HIS Excalibur vardı. Bu kart hem piyasadaki en kaliteli ATI çipli kartlardan biri hem de fiyatı gayet uygun. ATI çipsetli bir ekran kartı alırken özellikle dikkat etmelisiniz çünkü piyasadaki ATI çipsetli kartlardan pek azı gerçekten kaliteli.

**RAM: Corsair XMS 3200 512MB (DDR-400)**

Web sitesi: [www.corsairmicro.com](http://www.corsairmicro.com)  
İthalat: Dijital Center  
[www.dijitalcenter.com](http://www.dijitalcenter.com)  
Fiyatı: 2 x 160\$ +KDV

Super Oyun Bilgisayarımıza dünyanın en iyi hafıza modüllerini ararken

Alternatifleri: Kingston 512MB PC3200

Corsair'in bu çok özel RAM'lerini bulduk.

Kendi pasif soğutucuları olan XMS DDR-400, CL2'de bile 400MHz hızında çalışabiliyor. Daha iyi bir RAM bulabileceğimizi sanmıyorum.

**İŞLEMÇİ FANI: Vantec AeroFlow**

Web sitesi: [www.vantec.com](http://www.vantec.com)  
İthalat: Dijital Center  
[www.dijitalcenter.com](http://www.dijitalcenter.com)  
Fiyatı: 40\$ +KDV

Hızlı bir işlemci kullanıyorsanız hem işlemcinin sağlığı hem de sistem stabilitesi için doğru işlemci fanını kullandığınızdan emin olmalısınız. Vantec AeroFlow piyasada bulabileceğiniz en iyi işlemci fanı. Diğer fanlardan farklı olarak pervaneleri bir motor değil,

Alternatif: Thermaltake Volcano 11

özel bir manyetik alan döndürüyor, bu sayede hem daha hızlı dönüyor hem de daha az ses çıkarıyor. Fanın ızgaraları da hava akımını en yüksek verimde kullanacak şekilde tasarlanmıştır.

Ayrıca fanın işlemciye dokunduğu nokta da bakır kullanılarak ısı iletiminin daha iyi olması sağlanmış. Baştan uyaralım AeroFlow diğer fanlara hiç benzemiyor sakın parmağınızı kaptırmayın.

**KASA FANI: Vantec Stealth Fan**

Web sitesi: [www.vantec.com](http://www.vantec.com)  
İthalat: Dijital Center  
[www.dijitalcenter.com](http://www.dijitalcenter.com)  
Fiyatı: 14\$ +KDV

Diğer kasa fanımız yine yüksek performanslı ve süper sessiz. Stealth'in çalıştığını anlamak için rüzgarına kapılmanız gerekiyor.

**MOUSE: Microsoft Intelli Explorer 3.0**

Web sitesi: [www.philips.com](http://www.philips.com)  
İthalat: Hızlı Sistem  
[www.hizlisistem.com](http://www.hizlisistem.com)  
Fiyatı: 30\$ +KDV

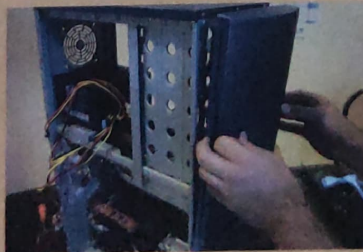
Sistemde mouse olarak Microsoft'un özellikle profesyonel oyuncular arasında da çok sık kullanılan Intelli Explorer 3.0 modelini tercih ettik. Yüksek hassasiyet ve stabilite sayesinde Intelli Explorer 3.0 oyunlarda gerçek performansınızı sergilemenizi sağlıyor.



**13** • Fan yuvasını kasadan çıkardığını yere geri oturtun. Fanların bir yönden içeri bir yönden dışarı üflemeğini sağlayın.



**19** • Diğer 3.5" yuvasını söküp floppy ve USB Hub'ı yerleştirin. Daha sonra yuvayı kaydırarak yerine oturtun.



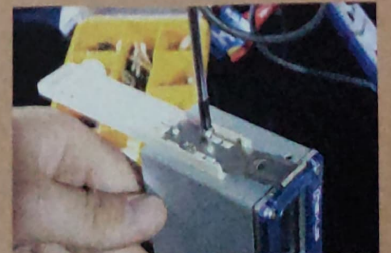
**14** • Kasanın ön kapağını çıkarmak için yanlardaki mandallara bastırın ve hafifçe zorlayarak çekin.



**20** • Vidalarını taktıktan sonra USB Hub'ın bağlantılarını yapın. Bu 3.5" yuvasının yerine tam oturduğundan emin olun.



**15** • Stealth fanları sabit disk yuvalarına tersten yerleştirin. Fanın içine oturduğundan emin olun.



**21** • Tüm 5.25 cihazlara resimde gördüğünüz kızağı monte edin. Böylece bir kere vidaladıktan sonra kolayca takılıp çıkarılabilir.

### DVD-RW YAZICI: Teac DW-540EK 4X

Web sitesi: [www.teac.de](http://www.teac.de)  
İthalat: Dijital Center, SKY  
[www.dijitalcenter.com](http://www.dijitalcenter.com)  
[www.sky.com.tr](http://www.sky.com.tr)  
Fiyatı: 229\$ +KDV

Fiyatları belli bir seviyenin altına düşmüş olsa da hala yeterince yaygınlaşmayan DVD yazıcılar sistemimiz için vazgeçilmez bir par-

Alternatifler: Pioneer DVR-A05

çaydı. Optik yazıcılarda performans kadar stabilite ve dayanıklılık da çok önemli ve biz Teac'ın bu dengeyi çok iyi kurduğunu düşünüyoruz. Bu yüzden seçimi-  
miz Teac'dan yana oldu. Ayrıca sistemde TEAC'ın CD yazıcı ve DVD-ROM'unu da kullanarak takımı tamamladık.



### SABİT DİSK: Seagate Barracuda V SATA 80GB

Web sitesi: [www.seagate.com](http://www.seagate.com)  
İthalat: Datagate  
[www.datagate.com.tr](http://www.datagate.com.tr)  
Fiyatı: 2x 129\$

Super Oyun Bilgisayarında paralel ATA sabit disk kullanmamız beklenemezdi. Bu yüzden pi-

yasaya ilk Serial ATA sabit diskleri süren Seagate'in, 7200rpm Barracuda V SATA modelini seçtik. 160GB'lık tek bir sabit disk yerine 80GB'lık iki ayrı sabit diski kullanmayı tercih ettik.



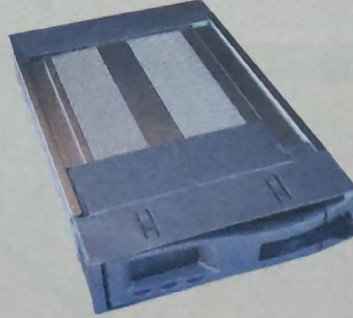
### SABİT DİSK ÇEKMECESİ: Vantec EZ Swap

Web sitesi: [www.vantec.com](http://www.vantec.com)  
İthalat: Dijital Center  
[www.dijitalcenter.com](http://www.dijitalcenter.com)  
Fiyatı: 62\$ +KDV

Sistemimize hem ATA sabit diskleri kolayca bağlayabilmek hem de eski sabit diskimizi kullanabilmek için bir sabit disk çekme-  
cesi ekledik. EZ Swap alüminyum

kasası ve fanı sayesinde sabit diskinizi soğutuyor da. EZ Swap'ın ön panelinden HDD ısısı, master/slave ayarı gibi bilgileri alabiliyorsunuz.

Özel kilit sistemi sayesinde diskinizin çalınması veya çalışırken yanlışlıkla açılması gibi bir risk yok.



Alternatifler: Pioneer DVR-A05

### KASA FANI: Thermaltake BlueEye

Web sitesi: [www.thermaltake.com](http://www.thermaltake.com)  
İthalat: Dijital Center  
[www.dijitalcenter.com](http://www.dijitalcenter.com)  
Fiyatı: 11 EUR +KDV

Kasa fanlarında iki ayrı model kullandık. Kasanın arka tarafına sessiz ve yüksek performanslı BlueEye'yi yerleştirdik. Bu fanın özelliği şeffaf yapısı ve yanlardaki led'leri sayesinde kasanın görünümünü daha da çekici hale getirmesi.



### KLAVYE:

#### Microsoft Wireless Multimedia Desktop

Web sitesi: [www.philips.com](http://www.philips.com)  
İthalat: Hızlı Sistem  
[www.hizlisistem.com](http://www.hizlisistem.com)  
Fiyatı: 49\$ +KDV

Süper Oyun Bilgisayarımızın klavyesinde oldukça rahat davrandık. İstedikimiz klavye Wireless Multimedia Desktop'ın klavyesiydi. Tek satılmayan ürünü alıp mouse'unu atmaya razı olduk. Zira bu setin mouse'unun Intelli Explorer 3.0 ile yarışması mümkün değil.



16 • Her yuvaya bir sabit diski oturtun. Eğer heride başka disk takmayacaksanız tam orta, takarsanız alt veya yukarı slota yerleştirin.



17 • Sabit disk yuvasını kasaya oturtun. Önce üst sonra altı yerleştirin ve daha sonra mandalları ittirerek kitleyin.



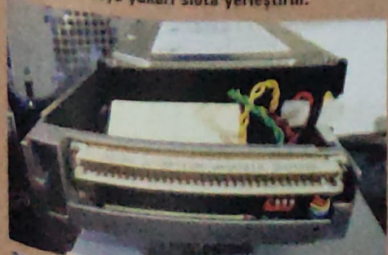
18 • Sabit disk yuvaları bazen tam oturmuyabiliyor. Bu durumda önden bu kutu açıkların dışarı çıkıp çıkmadığına bakın.



23 • Çekmeceyi, yuvaya yerleştirip beraberinde gelen anahtar ile kilitleyelim. Ancak bundan sonra kasa çıkarılır.



24 • 5.25" cihazları tek tek kızakları üzerinden kasaya yerleştirilim. Her taktığımız cihazdan sonra kablo bağlantılarını yapalım.



22 • ATA 133 eski sabit diskimizi EZ Swap'e bağlayalım ve yerine oturtalım. Daha sonra kapağı kapatalım.

**USB HUB: Belkin Hi-Speed USB 2.0 4-Port**

Web sitesi: [www.belkin.com](http://www.belkin.com)  
İthalat: Dijital Center  
[www.dijitalcenter.com](http://www.dijitalcenter.com)  
Fiyatı: 41\$ +KDV

Büyük bir kasanın en büyük avantajlarından biri de sürücü yuvalarına ek parçalar ekleyebilmeniz.

Biz de ikinci 3.5" floppy yuvarımızı Belkin USB Hub olarak değerlendirdik. Belkin USB

Hub'ın birçok avantajı var. En büyük avantajı size ek 3 USB portu sağlarken kasanın çevresinde ek bir cihaz veya kablolarla ihtiyaç duyulmamasıdır.

Ayrıca yeni portlar kasanın ön panelinde olduğu için daha da kullanışlı. Cihaz USB 2.0 desteklediği için her türlü USB cihaz bağlanabiliyor.

**IDE KABLOSU: Vantec Rounded IDE**

Web sitesi: [www.vantec.com](http://www.vantec.com)  
İthalat: Dijital Center  
[www.dijitalcenter.com](http://www.dijitalcenter.com)  
Fiyatı: 3x 11\$ +KDV

İthalat: Hem kasa içinde kablo kalabalığını azaltarak hava akımını rahatlatmak, hem de daha güzel bir görüntü sağlamak

için Rounded IDE kablo kullanmayı teçhi ettik. Bu kabloların anakartlar ile birlikte gelen ATA 133 destekli IDE kablolarla teknik olarak bir farkı yok.

Ayrıca normal IDE kablolarından daha sağlamdır.

**AYDINLATMA: Thermaltake Soğuk Katod**

Web sitesi: [www.thermaltake.com](http://www.thermaltake.com)  
İthalat: Dijital Center  
[www.dijitalcenter.com](http://www.dijitalcenter.com)  
Fiyatı: 18 EUR +KDV

Kasanıza biraz daha renk katmak ve içini aydınlatmak için en iyi çözüm

soğuk katotlar ile kasa içini aydınlatmak. Kasanın zeminine ve tavanına yerleştireceğiniz katotlar ile kasanın tümü hem daha şık görünüyor hem de aydınlanıyor. Endişelenmenize gerek yok kasanın ısısını artırmıyorlar.

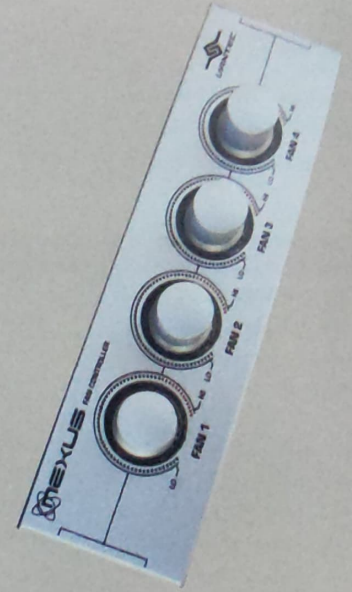
**FAN KONTROL:****Vantec Fan Controller NXP-201**

Web sitesi: [www.vantec.com](http://www.vantec.com)  
İthalat: Dijital Center  
[www.dijitalcenter.com](http://www.dijitalcenter.com)  
Fiyatı: 35\$ +KDV

İkinci fan kontrol ünitemiz ile 4 kasa fanını kontrol edebiliyoruz. Her bir fanı elektrik bağlantısını da kendisi yaptığı için hem fanların doğru beslendiğinden emin olabiliyorsunuz hem de kasanın güç bağlantılarını boşa harcamış oluyorsunuz.

**Alternatif:**

Zalman Fan Controller



**25** • Bütün sürücüler taktıktan sonra görünüş. Sorun yaşamadan bu kadar cihazı takmak için çok dikkatli olmalısınız.



**26** • Kasamız hemen hemen toparlandı. Ama korkunç bir kablo karmaşası var ve bundan sonra işi çoğu bu görüntüden kurtulmak.



**27** • Vantec Nexus'un kasa ve sabit disk termometrelerinin yerleşimini görüyorsunuz. Eğer kendi bantı kayıpsa normal bant da iş görür.



**31** • Sabit disk'lerin veri ve güç kablolarını takın. Güç kablosu için anakart ile gelen adaptörü kullanın.



**32** • Ön panele giden portların arka taraftan bağlantısı. Bu kabloları kasa içinde de iyice saklayın.



**33** • Bağlantılar tamamlandıktan sonra sabit diskleriniz oldukça rahat ve serin olacaklar. Bu ömürlerine ömür katar.

### SES KARTI: Sounblaster Audigy2

Web sitesi: [www.creative.com](http://www.creative.com)  
İthalat: Multimedya Koyuncu  
[www.creative.com](http://www.creative.com)  
Fiyatı: 132\$ +KDV

Süper bir oyun bilgisayarı hazırlarken ses kartı konusunda çok fazla seçeneğiniz yok. Biz mevcut iki seçeneği tercih ettik. Bir diğeri Creative'i seçtik. Audigy 2 yüksek ses kalitesi dışında Audigy'den çok da iyi değil. Ama EAX Advanced HD'yi daha yüksek ses kalitesi ile sunması tercih etmemiz için yeterli bir sebep.

nekten Creative'i seçtik. Audigy 2 yüksek ses kalitesi dışında Audigy'den çok da iyi değil. Ama EAX Advanced HD'yi daha yüksek ses kalitesi ile sunması tercih etmemiz için yeterli bir sebep.

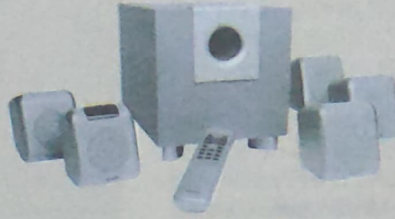


### HOPARLÖR: Philips A5.600 Seismic Power 600

Web sitesi: [www.philips.com](http://www.philips.com)  
İthalat: Hızlı Sistem  
[www.hizlisistem.com](http://www.hizlisistem.com)  
Fiyatı: 140\$ +KDV

Sistemimiz için hoparlör ararken sadece oyunları düşünerek karar verdik. Böylece Philips A5.600'de karar kıldık. 5.1 sistem olan A5.600 küçük ya-

pısı, kaliteli ve güçlü sesi, uzaktan kumandası ile PC'lerde kullanım için ideal. Ancak PC'nizde DVD izlemek, müzik dinleme gibi niyetleriniz varsa THX sertifikalı Creative'e yönelebilirsiniz.



Alternatif: Creative MegaWorks THX 550

### FAN KONTROL: Vantec Nexus NXP-101

Web sitesi: [www.vantec.com](http://www.vantec.com)  
İthalat: Dijital Center  
[www.dijitalcenter.com](http://www.dijitalcenter.com)  
Fiyatı: 49\$ +KDV

Kasa içinde çok fazla fan kullanmanın bir dezavantajı çok fazla gürültü yaratması. Oysa oyun oynamadığımız, sistem çok ısınmadığı zamanlarda bu kadar fan gücüne ihtiyacımız olmuyor. Ancak bunun önüne geçmek için

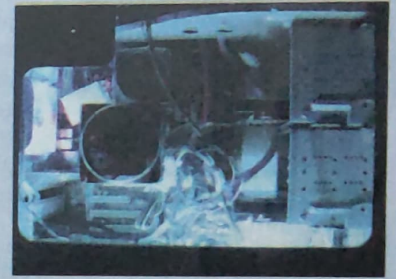
fan kontrol ünitelerini kullanabiliriz. Bunun için kullanacağımız iki fan kontrol biriminden ilki hem işlemci fanının hızını kontrol ediyor hem de işlemci, kasa içi ve sabit disk ısılarını sürekli olarak takip etmenizi sağlıyor. Böylece fanlarınızı nasıl ayarlamamız gerektiğini de biliyorsunuz. Ek olarak Nexus arka paneldeki iki USB 2.0 iki IEEE1394 Firewire portunu ön panele taşıyor.



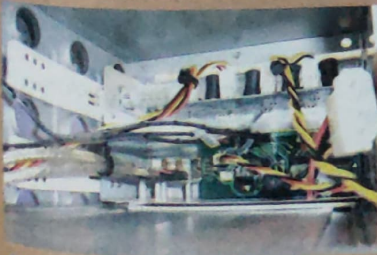
### GÜÇ KAYNAĞI: Vantec Sthealth 520W

Web sitesi: [www.vantec.com](http://www.vantec.com)  
İthalat: Dijital Center  
[www.dijitalcenter.com](http://www.dijitalcenter.com)  
Fiyatı: 2 x 160\$ +KDV

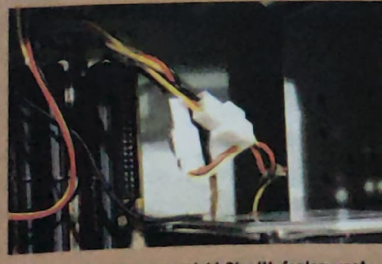
Güç kaynağı ararken açıkçası bu kadar iyi bir tane bulabilmeyi ummuyordum. Ama Sthealth'i gördüğüm an sistemin güç kaynağı olmasını istedim. Özel teflon boyalı, bu siyah, karizmatik güç kaynağı tam 520 Watt gücünde. Üstelik bugüne kadar gördüğüm tüm güç kaynakları içinde en bol ve uzun kabloları olanı.



Kasa ışıklandırmamız günün her saati hoş görülüyor. Ama gece olup ışıklar karardığında çok daha etkileyici bir görünüm kazanıyor. Karanlıkta oyun oynarken kasadan odaya yayılan parlak mavi ışık kadar sizi havaya sokacak başka bir şey daha yok.



28 • Fan kontrol cihazlarının kablolarını yuvasına takmadan önce ve çok dikkatlice düzenleyin. Yoksa karışır ve başınızı ağrıtır.



29 • Sabit disk yuvasındaki Stealth fanları uzatma kabloları kullanarak fan kontrolörüne takın.



30 • Üzerinde baya uğraşır onlarca kablo bağı kullandıktan sonra kablolar bir parça adam olmu. Ama hava dolaşımını hala kesiyor!...



34 • Güç kaynağının altındaki bu iki plakanın üzeri kabloları geçirmek ve gereksizlerini saklamak için ideal.



35 • Kablolar toparlandıktan sonra kasanın görünümü çok daha iyi. Ayrıca havalandırması da rahat.



36 • Ve işte hoparlörlerde yerleştikten sonra kasamızın son hal. Zevkinize göre monitörü veya içerideki CD/DVD-ROM sürücülerini renklendirebilirsiniz. Tabii garantilerini çöpe atmak pahasına.

# Oyunculukta profesyonel adımlar

**O**yun oynayarak para kazanmak mümkün mü? Son dönemlerde ülkemizde de sık sık telaffuz edilmeye başlayan profesyonel oyunculuk kavramı aslında ne gibi temellere dayanıyor? Yeni bir sektör ve bu sektörün etrafındaki gelişmelere geniş bir açıdan bakmaya çalıştık.



Dijital çağın tarih çizelgesinde nerede yer aldığını bir düşünün. Ortak bir görüşle 90'lı yılların ortalarına rastlayan dijitalleşme sürecinin etkileri elimizi attığımız her şeyde karşımıza çıkıyor. Bir yüzyıl boyunca dergi, gazete, radyo ve televizyonun insanlığı bilgi sahibi yapma yarışına, internetin de çok daha çabuk gelişimi eklenince, bilgi toplumu kavramı ve buna bağlı olarak gelişen bir çok alt kültür de 2000'li yılların dünyasında kendine bir yer buldu.

Son on yılda teknoloji ve sanatın iç içe gelişimini farklı yorumlayan bir kesim bilgisayar ve video oyuncululuğunu bir merak ve zevk olmaktan çıkarıp, 20 milyar \$'ın üzerinde iş hacmine sahip bir sektör haline getirdi. Durum böyle olunca da sürekli üretime, peşinden de sürekli tüketime dayanan yeni bir ekonomi modeli üzerinde hareketlenmeler başladı. Şimdilerde bu hareketlenmenin farkında olanlar geleceğin eğlencesini "elektronik" olarak tanımlıyor. Ve insan doğasının vazgeçilmez unsuru eğlenmeyi bir iş haline getirenler için yeni bir dönem

başlıyor; profesyonel oyunculuk.

## ELEKTRONİK SPOR VE PROFESYONEL OYUNCU

Öncelikle konusu bilgisayar oyunları olan turnuvalar spor etkinliği olarak kabul edilmeli mi? Bu konuda bir çok farklı yaklaşım olsa da bilgi-

sayar oyuncululuğunun her yıl biraz daha geliştiğini söyleyebiliriz.. Cyber Sports, E-Sports, gibi farklı isimlerle de bunun bir spor dalı olduğu fikri yerleştirilmeye çalışılıyor. Ancak spor olarak kabul edilmesi ve uluslararası resmi statü kazanabilmesi için, devletler tarafından federasyon kurulması ile ilgili çalışmalar gerekiyor. Henüz gerçek anlamda bir spor olarak kabul edilmese de, sanal oyunların profesyonel oyuncularını bir arenaya çıkarıyor ve bir kaç yüzbin dolarlık turnuvalarda yeteneklerini sergiliyorlar.

90'ların sonunda ilk defa duyduğumuz elektronik spor ve profesyonel oyuncu tanımlamaları, oyuncuların düzenlenen turnuvalardan geçimlerini sağlayacak kadar, hatta daha da fazlasını kazanabileceklerini anlattıklarında ortaya çıktı. Oyun oynamanın bir iş olduğunu düşünmek bilgi toplumundan uzak yaşayanlar için pek akla yatmasa da, 80'li yıllarda tüm dünyada yenilik arayanların yeraltında başlattığı maceranın bugün şekillendiğini görüyoruz. Esas olarak bilgisayarlar ile yetişen bireylerin bugün iş dünyasında sahip oldukları konumlarından dolayı, oyun konusunu profesyonelleştirmeye çalıştıklarını da söyleyebiliriz.

Profesyonelleşmeyi gerektiren kriterler diğer iş kollarında olduğu gibi kurumsal bir yapı içindeki kişisel gelişime odaklı değil, tamamen bireysel beceri, yetenek ve imkanlara odaklanıyor. Öyle ki yeni oyunları oyna-

yabilecek güçlü konfigürasyona sahip bir bilgisayar, oyun konsolları, orijinal oyunlar, hızlı internet bağlantısı gibi teknik yatırımları göz önüne almak gerekiyor. Sonra tüm dünyada yüzbinlerce oyuncunun katıldığı turnuvalarda finallere gidebilmek için daha iyi derece yapmak, bunun için de tıpkı gerçek spor müsabakalarına hazırlanıldığı gibi daha fazla antrenman yani daha fazla oyun oynamak gerekiyor. Oyuncular profesyonel olduklarını özellikle uluslararası turnuvalarda ispatlamalıdır. Daha sonrası da her gencin hayal ettiği gibi ispatlanmış başarı ile gelen yüklüce nakit para, spor arabalar ve etraflarında pervane olacak olan kız arkadaşlar ile tamamlanmış oluyor. En önemlisi de tüm bunlar için vakit bulmak. İşte bu yüzden de özellikle lise ve üniversite çağındaki genç kesimin kendilerini kolayca kabul ettirebilecekleri bir ortam hazırlanmış oluyor.

## GLOBAL OYUNCULUK VE REKABET

Tüm oyunların ve sporun doğasında olan rekabet unsuru, bilgisayar oyuncululuğu söz konusu olduğunda "bileğinin hakkı ile" kavramına tam olarak uyuyor. Fare tutan bileğin, gözlerle uyum içerisinde yaptığı hareketler sonucu bir frag önde olmak için ayrıca sağlam sinirlere de ihtiyaç duyuluyor. Özellikle dijital bir spor olduğu için yapılan her hareketin istatistik sonuçları kayıt altına alınıyor, oyuncunun performansı ve ye-





tenekleri sayısal veriler olarak önümüze geliyor. Kas gücünün önemli olmadığı, doping ilaçlarının bulunmadığı ve hile yapmanın mümkün olmadığı bir arena da din, dil, ırk, yaş ve cinsiyet bağımsız mücadele edebilmenin esas keyfi, hayalinizdeki kahramanı yaratabilecek fırsata sahip olmanızda.

Bir arena, bir çok kahraman ve ortada büyük bir ödül olduğu zaman rekabette inanılmaz boyutlara ulaşıyor. Sadece oyuncular arasında değil, donanım üreticileri ve sponsorlar, organizatörler, dergi ve televizyoncular arasında da müthiş bir rekabete tanık oluyoruz. Oyun işi kişisel eğlenceden çıkıp bir anda bir çok sektörü ilgilendiren bir olay haline geliyor.

Oyun sektörünün bir geleceği olduğunu düşünen ülkeler bu konuda yatırımlar yapmaya devam ediyor. Özellikle G. Kore hükümeti tarafından desteklenen World Cyber Games organizasyonu aynı zamanda bir kültürel etkinlik olarak Dünya Oyun Olimpiyatları olarak adlandırılıyor. Samsung firmasının global sponsorluğunda bu yıl 56 ülkenin katılımı ile gittikçe ge-

nişleyen ve yıllar geçtikçe eksiksiz bir organizasyon olarak oyunculuğun standartlarını belirliyor. G. Kore'de ülke genelinde oyunculuğun yaygın olması aynı zamanda bir çok farklı alanda da çalışmalarını beraberinde getiriyor. Ulusal kanallarda yayın yapan dört ayrı oyun televizyonu bulunuyor. İnternet kafeler oyun mekanlarına çevrilmiş ve 7'den 77'e her yaşta oyuncuyu ağırlıyor. Ayrıca en fazla bayan oyuncunun bulunduğu ülke konumunda.

G. Kore'nin bu konuda bir atbaşı önde olmasının en önemli sebebi WCG'in direkt olarak devlet başkanı tarafından desteklenen bir organizasyon olması. Bu bağlamda oyunculuğun kalbi bir bakıma Asya'da atıyor. Amerika ve Avrupa ise Commodore 64 ve Amiga dönemlerinden beri yapılan organizasyonların günümüz koşullarına uyarlanmış turnuvalara sahiplik ediyor.

### TÜRKİYE'NİN KONUMU VE OYUNCULUĞUN GELİŞMESİ

Türkiye'yi göz önüne alırsak 95'deki internet devriminden sonra bilgi toplumu olma yolunda tüm ülkelerle aynı imkanlara sahip olan ülkemiz zaman içinde bu avantajı yitirmiş, gereken altyapı hazırlıklarını tamamlamamış ve yürütülen yanlış politikalar sonucunda bilgi toplumu olma yarışında geride kalmıştır. Günümüzde de oyunculuk ile ilgili gelişmeler tüm dünyada benzer durumda. Genç nüfus potansiyeli göz önüne alındığında avantajlı olduğumuz bu yeni gelişen sektörde yerimizi almak için bir avuç insan tüm imkanları değerlendirerek dünya standartlarını yakalamaya çalışıyor.

Türkiye'de oyunculuğun gelişmesinin diğer bir çok alana göre daha fazla şansı var. Her şey oyuncunun gelişmesi ile başlıyor. Oyuncu kendini geliştire

birse etrafındaki iş kollarını da gelişmeye zorunlu bırakıyor. Önce kendi evlerindeki bilgisayarlarından başlayarak, daha sonra oyun oynadıkları mekanlarda standartlar oluşacak. Donanım firmalarının bu konudaki rekabet ortamını fırsat bilerek yapacakları yatırımlarla düzenlenen turnuvaların miktarı ve kalitesi artacak. Tabii ki bu kalite de peşinden başarıyı getirecek.

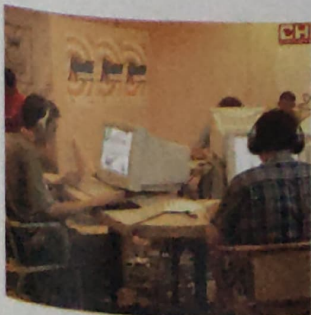
Uluslararası turnuvalarda elde edeceğimiz başarılar gelecekte bilgisayar oyuncuları federasyonunun kurulmasına ön ayak olabilecek gelişmeleri de beraberinde getirecek. Önümüzdeki birkaç yıl içinde profesyonel oyunculuk kavramının daha fazla telaffuz edileceğini söyleyebiliriz.

### TÜRKİYE'DE DÜZENLENEN ÖDÜLLÜ TURNUVALAR VE OYUNLAR.

#### World Cyber Games: Oyunun Ötesinde

Gençlerin buluştuğu ve yeni dünyanın eğlencesine ortak oldukları bir festival görüntüsü çizen bu organizasyon G. Kore devletinin de desteğiyle tüm dünyada düzenlenen bir organizasyon haline aldı.

Ülkemizde gerçekleştirilen en önemli organizasyon olan WCG, ilk olarak 2000 yılında G. Kore'de düzenlendi. Global sponsorluğunu Samsung firmasının üstlendiği organizasyon bir kültür etkinliği olarak lanse ediliyor. Bu yıl 56 ülkeden 500'ün üzerinde e-sporcunun katılımı beklenen organizasyonun Türkiye hazırlıkları da tamamlandı. 4 Temmuz'dan itibaren kayıtları başlayacak ve elemeler 12 Temmuz'da start alacak. 30 Ağustos'a kadar 18 il merkezinde yapılacak olan elemelerle finalistler belirlenecek. Eylül ayında İstanbul'da yapılacak olan finalde oyuncular, G.





Kore'ye gidecek olan 11 kişilik Türk milli takımına girebilmek için mücadele edecekler.

#### The CPL: Cyber Athlete Professional League

İlk olarak Amerika'da düzenlenmeye başlayan CPL etkinliği daha sonra Avrupa'da da düzenlenmeye başladı. Yaz ve Kış olarak her yıl iki defa düzenlenen organizasyonun ön elemesi ilk defa bu yıl İstanbul'da gerçekleştirildi. Türkiye'ye getirilmesi uzun süre tartışma konusu olan turnuva yine Siberlig tarafından organize edildi. 5-6 Temmuz tarihlerinde İstanbul Swisshotel'de yapılan "CPL Summer 2003 Event" önelemesine Avrupa'nın çeşitli kentlerinden saygın klanlar da katıldı. Final maçında DGTH'yen yen Alman e2sports

#### World Cyber Games 2003

[www.worldcybergames.com.tr](http://www.worldcybergames.com.tr)

Başlangıç yılı : 2000  
Yer : Seoul, G. Kore  
Tarih : 12-18 Ekim 2003  
Ana Sponsor : Samsung  
Türkiye Sponsorları : Intel, Microsoft, Escort, Level, Armada, APC  
Türkiye organizasyonu: Siberlig  
Toplam para ödülü : 400.000\$  
Oyunlar : Counter-Strike, Unreal Tournament 2003, Fifa 2003, Warcraft III, Starcraft



#### CPL: Cyber Athlete Professional League, Summer 2003 Event

[www.thecpl.com](http://www.thecpl.com)

Başlangıç yılı : 1997  
Yer : Dallas, TX. ABD.  
Tarih : 30 Ağustos, 3 Eylül  
Ana Sponsor : Intel  
Türkiye Sponsorları : Intel, Casper, Microsoft, Level  
Türkiye organizasyonu: Siberlig  
Toplam para ödülü : 200.000\$  
Oyunlar : Counter-Strike, Unreal Tournament 2003



#### ESL: Electronic Sports League

[www.esl-europe.net](http://www.esl-europe.net)

Başlangıç yılı : 1997  
Ana Sponsor : Intel  
Toplam para ödülü : 80.000\$  
Oyunlar : Counter Strike, Nascar 2002, Warcraft III



#### Turnuva yol haritası

5-6 Temmuz : Intel Unreal Tournament 2003 Turnuvası  
Siberlig CPL Dallas ön elemesi  
12 Temmuz, 30 Ağustos : Samsung WCG 2003 ön elemesi  
1 Ağustos : ESL Türkiye  
15-16 Eylül : Samsung WCG 2003 Türkiye Finalleri  
12-18 Ekim : Samsung WCG 2003 Kore Finalleri  
Kasım : CPL Europe ön elemesi

finallere katılmaya hak kazandı.

#### ESL: Electronic Sports League

ESL: Electronic Sports League 300.000'den fazla Avrupalı oyuncuya hizmet veriyor. Online düzenlenen maçların yanı sıra Pro Series adı altında düzen-

lenen LAN turnuvalarla da Avrupa'nın en önemli organizasyonlarından biri. Yine Siberlig'in girişimi ile ülkemizin de dahil olacağı Avrupa Liginin organizasyonları önümüzdeki aylarda başlayacak. ESL Pro Series adı altında her Cuma gecesi LAN maçları yapıyor.



- ▶ **Playstation 2** en ucuzu nereden alınır?
- ▶ **Everquest** artık **Türkiye'de...** Peki siz dünyanın en çok oynanan Devasa Online oyunu hakkında yeterli bilgiye sahip misiniz?
- ▶ **Thief 3, Unreal Tournament 2004** ve **X2 The Threal'in ilk bakışları**
- ▶ **ISS3, Sims Superstar, Colin McRae Rally 3.0, Blitzkrieg, Silent Hill 3, Midnight Club 2 incelemeleri**
- ▶ **Ghost Master** ve **Enter The Matrix Strateji Rehberleri**



## Level CD'sinde

- MUHTEŞEM 6 DEMO E3'TEN MÜTHİŞ VİDEOLAR**
- RISE OF NATIONS
  - COLIN MCRÆ RALLY 3.0
  - NEIGHBOURS FROM HELL
  - GALACTIC CIVILIZATIONS
  - HALF LIFE 2 (22dakika oyun içi)
  - DOOM 3
  - SIMS 2
  - JEDI ACADEMY
  - MATRIX ONLINE
  - LORD OF THE RINGS

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

# LEVEL

TEMMUZ 2003 • www.level.com.tr • 2003 - 07 • 1/12440 • ISSN 1301-2134 • 4.950.000 TL (KDV DAHİL)

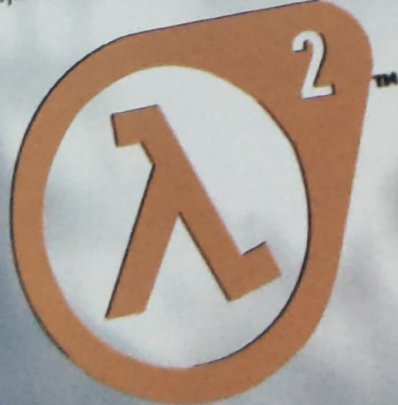
**78 CD**

EPTEN MÜTHİŞ VİDEOLARI  
HALF LIFE 2 / DOOM 3 / SIMS 2 / JEDI ACADEMY /  
MATRIX ONLINE / THIEF 3 ve dahili

MÜKEMMEL DEMOLARI  
RISE OF NATIONS / COLIN MCRÆ RALLY 3.0 /  
NEIGHBOURS FROM HELL ve dahili

# HALF-LIFE 2™

22 dakikalık oyun içi videosu ve 5 sayfalık ilk bakış yazısıyla oyun hakkındaki tüm sorularınızı cevaplıyoruz



**HALF LIFE 2**  
22 dakikalık oyun içi videosu ve 5 sayfalık ilk bakış yazısıyla oyun hakkındaki tüm sorularınızı cevaplıyoruz

**WORLD OF WARCRAFT**  
İnsanlar, Orclar ve gece Elf'leri biraraya gelin! Artık Azeroth'un içindeyiz

**GHOST MASTER**  
4 sayfalık inceleme ve tüm hayaletlerin kurtarılma yolları

**World of Warcraft**  
İnsanlar, Orclar ve gece Elf'leri biraraya gelin! Artık Azeroth'un içindeyiz

**Ghost Master**  
4 sayfalık inceleme ve tüm hayaletlerin kurtarılma yollarını anlatan Strateji rehberi





## TAM SÜRÜM OYUNLAR

### America's Army: Operations 1.70

Yapım: Amerika Ordusu

Son zamanların en yoğun oynanan online oyunlarından birisi America's Army. Genellikle GameSpy Arcade üzerinden oynanmasına rağmen, Türkiye'de AGSZone ve Chatlak.Net gibi gayri resmi sunucularda da oyunu oynayabilirsiniz.

America's Army'yi kurduktan sonra Report for Duty seçeneğindeki adımları adım adım gerçekleştirmeniz gerekiyor. Öncelikle oyunun sitesinden kendinizi kayıtlı kullanıcı haline getiriyorsunuz. Daha sonra 4 bölümden oluşan kısa bir eğitime giriyorsunuz. Bu eğitimdeki başarılarınız, diğer eğitim ve görev okullarının açılmasını sağlıyor. Bu okulların da öncelikle tek başınıza oynayıp geçmeniz gereken eğitim görevleri var.

Oyun Infantry, Airborne, Sharpshooter ve Ranger gibi askeri okullardaki eğitim görevlerini ko- nu alıyor. Eğitim görevleri haricindeki bu görevleri GameSpy Arcade üzerinden oynayabileceğiniz gibi Ağ üzerinden arkadaşlarınızla veya az önce adı geçen Türkiye'deki America's Army sunucularında da oynayabilirsiniz.

Gerekli Sistem: 733Mhz İşlemci, 128MB Bellek, Texture & Lighting destekli 16MB Ekran Kartı

### Fish Fillets

Yapım: Altar Interactive

Yılların eskimediği zekâ oyunu klasiği Sokoban'ı hatırlar mısınız? Hani şu kutuları iterek doğru yerlere ulaştırmaya çalıştığınız ve genellikle kendinizi bir daha çıkamayacağınız durumlara sokarak sinir olduğunuz zekâ oyununu? Fish Fillets, Sokoban'ın oynanış mantığını alıp, çok orijinal bir oyun haline getirmiştir.

Oyunda denizler altındaki esrarengiz olayları çözmeye çalışan iki balığı yönetiyorsunuz. Biri küçük bir Japon balığı, diğeri ise balina olan iki kafadar, içinde buldukları odadaki bütün bulmacaları çözerek çıkışı ulaşmak zorundalar. Odadaki her eşyanın ağırlığına göre iki balıktan birisini kontrol ederek eşyaları doğru sırada ittirip birbiri üzerine dizmek gibi şeyler yapmak zorundasınız. Ama görüldüğünden çok daha zor ve çok mantıklı oynamak ve oyunun kurallarını anlamak gerekiyor. Neyse ki oyunun ilk iki ekranında tüm bilmeniz gereken şeyler size iki minik balığımız tarafından oldukça açıklayıcı bir şekilde anlatılıyor. Ayrıca oyun sırasında istediğiniz zaman yardım bölümüne girerek aklınıza takılan herhangi bir şey hakkında cevap bulabiliyorsunuz.

Fish Fillets uzunca bir süredir hasret kaldığımız zekâ oyunu türünün çok iyi bir örneği, ama oldukça zor bir oyun. Zor işlerle uğraşmayı seviyorsanız, hemen kurup oynamaya başlayın.

Gerekli Sistem: 300Mhz İşlemci, 32MB Bellek, 8MB Ekran Kartı

### Wolfenstein: Enemy Territory

Yapım: Splash Damage

Yapımına başladığında hem tek kişilik görevler, hem de çok gelişmiş multiplayer seçenekler içereceği söylenen Wolfenstein: Enemy Territory'nin tek kişilik kısmı daha sonra iptal edildi ve multiplayer bölümü tamamlandıktan sonra bedava olarak internet üzerinden dağıtılmasına karar verildi.

Enemy Territory bedava olmasına rağmen, geniş multiplayer özelliklere sahip bir oyun. Takımlar halinde birbirinize karşı oynadığınız standart aksiyon oyunlarını unutun. Birbirine bağlı bir çok haritadan oluşan geniş bir senaryoda birbirine karşı oynayabilirsiniz. Bir haritada max. 60 kişi karşılıklı oynayabildiği gibi, her takım kendi içinde 6 kişilik mangalar (FireTeam) oluşturabiliyor. Her manganın başındaki komutanın vereceği emirler, mangaların düzenli bir şekilde hareket etmesini sağlıyor.

Enemy Territory beklediğimizden çok daha detaylı bir aksiyon oyunu. Mutlaka denenmesi gerekiyor, umuyoruz yakın zamanda tek başımıza da oynayabilmemiz için Bot programları yayınlanır.

Gerekli Minimum Sistem: 600Mhz İşlemci, 128MB Bellek, 32MB Ekran Kartı, 271MB Harddisk Alanı

### Grand Theft Auto 1

Yapım: DMA Design

GTA çılgınlığını ilk başlatan oyun. Amiga'daki Lemmings serisinin yaratıcısı DMA Design'ın yaptığı Grand Theft Auto, yeni işletim sistemlerinde çalışacak şekilde elden geçirildi.

Liberty City adlı hayali şehirde suç şebekeleri arasında yükselmeye çalışan isimsiz bir suçluyu yönetiyoruz. Telefon kulübeleri, terk edilmiş araçlar gibi çeşitli yerlerden aldığı görevleri, belli bir zaman içinde yerine getirmeye çalışan kahramanımızın peşini polis ve rakip çeteler bırakmıyabiliyor. Günümüze göre primitif olan grafiklerine ve yeni piyasaya çıkan GTA 3'e rağmen hala oynanabilirliğini koruyor ve oynayanı eğlendiriyor.

Gerekli Minimum Sistem: 100Mhz İşlemci, 32MB Bellek, 4MB Ekran Kartı, 365MB Harddisk

# ADIM ADIM WEB TASARIMI

- En temel bilgilerle başlayarak kendi web sayfanızı adım adım tasarlayın ve internette yayınlayın
- Flash'la web sayfalarınıza canlılık kazandırın



Sipariş İçin: <http://abone.vogel.com.tr>

# A'DAN Z'YE NETWORK

A'dan Z'ye Network Özel Sayısı. basit bir ev Network'undur, karmaşık Network'lere kadar uzanan geniş içeriğiyle, Network'ler hakkında bilmek istediğiniz herşeyi size sunuyor.



# CHIP'TEN 4 ÖZEL SAYI

## BAŞTAN SONA WINDOWS XP

- Windows XP'nin adım adım kurulumu ve ayarlar, yeni fonksiyonlar...
- CD yazma, internet ve performans için ipuçları



Sipariş İçin: <http://abone.vogel.com.tr>

## BİLGİSAYARINIZA MAKSİMUM GÜÇ

- Sisteminizin performansını artırmak için uygulayabileceğiniz donanım ve yazılım ayarları
- Doğru soğutma ile yüksek performans



# PHILIPS

Let's make things better

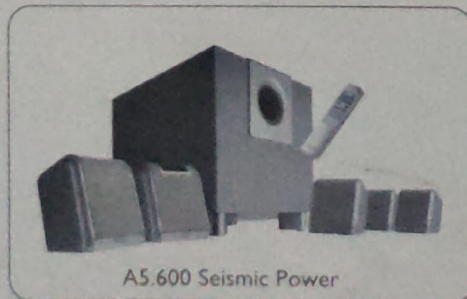


**Veee... bir sonraki aşamadayım.** Vuruldum!.. düşüyorum... Bu ilk defa oluyor!.. Sonunda ben de gerçek nakavt sesini duyabildim. Philips' in Seismic Edge ve Sonic Edge ses kartları her oyunu gerçek 5.1 kanal sese ayırabiliyor. A5.600 hoparlör sistemiyle de o müthiş sesleri her yönüyle duyabiliyorum. Bu altı hoparlör, surround ses keyfini daha çok yaşayabilmem için aynı anda hem televizyonuma hem de stereo ses sistemime sürekli bağlı kalabiliyor.

Yapmanız gereken tek şey en yakın Philips satış noktasına gitmek ve bir sonraki aşamaya hazır olmak.

[www.philips.com/sound](http://www.philips.com/sound)

Philips Tüketici Danışma: 0800 261 33 02



A5.600 Seismic Power



PSC605 Sonic Edge

PSC705 Seismic Edge